

2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR
Nintendo®
Acción
¡¡LOS 50 MEJORES JUEGOS QUE VIENEN PARA GAMECUBE!!
¡FIEBRE GALÁCTICA!
STAR WARS: ¡PREPÁRATE PARA LA INVASIÓN!
•CLONE WARS (GC)
•ATAQUE DE LOS CLONES (GBA)
•BOUNTY HUNTER (GC)
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GAMECUBE, GB ADVANCE, N64 y GB COLOR
GUÍA COMPLETA
LLEGA AL FINAL DE LUIGI´S MANSION
Nº 116
JULIO
¡¡Vive la acción más trepidante en tu GameCube!!
SPIDER-MAN™
ANALIZAMOS A FONDO LOS SUPERÉXITOS DE ESTE MES
PIKMIN
SPY HUNTER
SUPER MONKEY BALL
DRIVEN
Nintendo





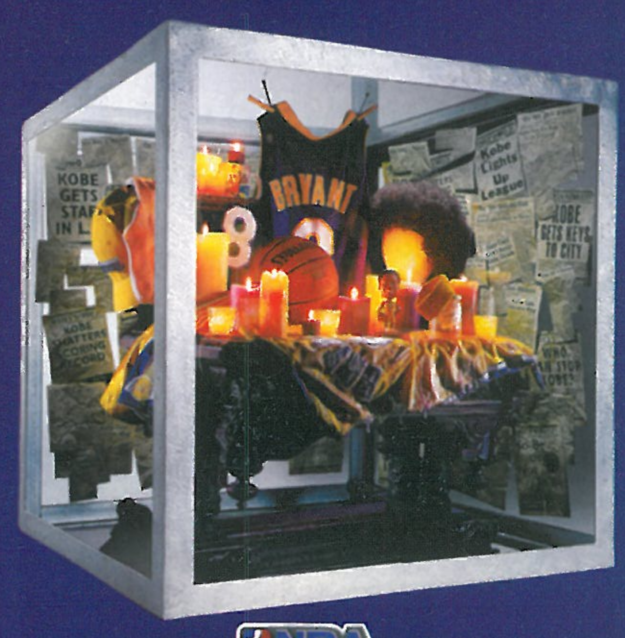
Deja que los Pikmin hagan
el trabajo sucio.



www.nintendogamecube-europe.com





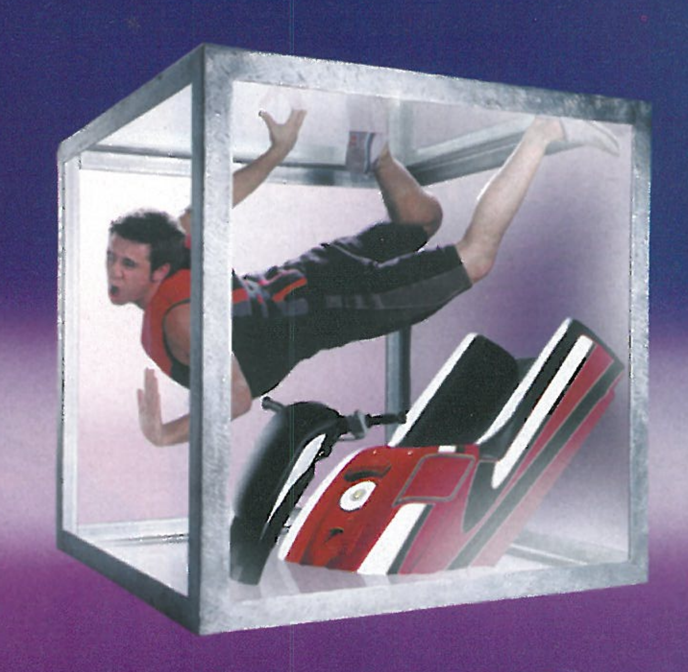




Life's a game



SUPER SMASH BROS.
Melee





SUMARIO Nº 116 | JULIO 2002

Reportaje

50 NUEVOS JUEGOS PARA GAMECUBE

Cuándo sepáis los bombazos que vienen para GameCube, os vais a quedar helados. Qué juegos, qué novedades: nos hemos quedado flipados al verlos, y seguro que a todos os pasa lo mismo.

Preview

RESIDENT EVIL

Ya casi está entre nosotros. Ya casi nos muerde. La mejor aventura de terror de la HISTORIA está a punto de atraparte en GameCube.

NOVEDADES

GAMECUBE

Reportaje

TUROK EVOLUTION

Es uno de los platos fuertes que se está cociendo para GameCube. Y como sabemos que estáis muy interesados en el tema, ofrecemos un completo avance. Incluye nuevas pantallas y flipantes imágenes.

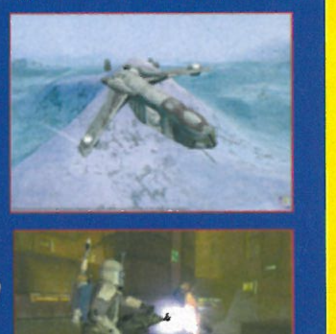
GUÍAS DE TRUCOS

Otras secciones

Reportaje

STAR WARS: LOS NUEVOS EPISODIOS

Tras Rogue Leader, la fiebre Star Wars va a detenerse. Os presentamos hasta tres nuevos juegos para GB Advance y CUBE.



Guía completa

LUIGI'S MANSION

Ah, esto no te lo esperabas. ¡Una guía completa de uno de los mejores juegos de GameCube! Con secretos al descubierto, consejos, trucos para acabar con los fantasmas...



Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, I. Rodríguez, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, A. L. Guerrero, J. Cobas

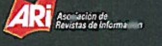


Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer











Prepárate para una batalla
épica en el espacio



Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com



¡¡CÓMO TE QUEREMOS, VALIENTE LINK!!

El nuevo «Legend of Zelda» de GameCube arrasa en su puesta de largo en el E3

De la misma forma que las versiones de NES, SNES y N64, revolucionaron el diseño de los videojuegos, también el nuevo Zelda de GameCube que acaba de ser presentado en el E3, va a cambiar el estilo de hacer juegos. La gran diferencia estará sobre todo en su nuevo **formato plástico:** el diseño está basado en la técnica **"cel shading"**, que pone en pantalla **gráficos de apariencia de dibujo animado.** Una de las posibilidades que ofrece esta técnica es dotar de **expresividad** a los personajes**,** lo que nos permitirá disfrutar con los **caretos y guiños** de Link y también de sus colegas y enemigos. Les veremos reirse, asustarse... Además, la jugabilidad estará basada en la del exitoso **«Ocarina of Time» de N64.** O sea que tendremos puzzles, acción con espadas, mazmorras, ingenio... La pregunta es: ¿podréis esperar hasta la **próxima primavera?**



El objetivo de Link será en esta ocasión rescatar a su hermana. Y para ello pondrá el mismo empeño, habilidad y buenas armas que cuando salía en busca de Zelda...



Controlamos a Link en diferentes etapas de su vida, desde que es muy joven.



Por lo que sabemos, la fase donde patrullamos un frágil velero serán niveles de transición entre dos zonas.



La técnica "cel shading" nos permitirá estar al tanto de los sentimientos de los personajes en cada momento.



El sistema de manejo será el clásico de «Ocarina of Time». ¿Lo veis, arriba a la derecha?

¡¡Y TAMBIÉN «LEGEND OF ZELDA» PARA ADVANCE, CON MULTIJUGADOR Y CONEXIÓN GAMECUBE!!







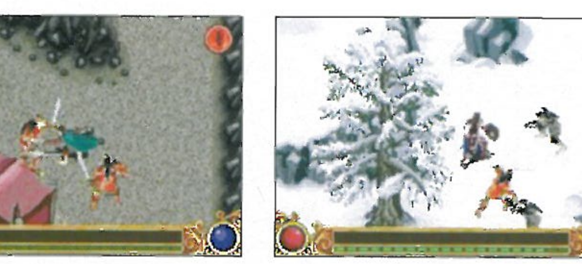
Hay también un Legend of Zelda revolucionario para GBA. ¿Y a que no adivináis? ¡Será compatible con el de CUBE! En el juego, Link podrá usar la consola como un ítem más. Seleccionándolo, la Game Boy cargará la información en su memoria y en la pantalla de la consola aparecerá Tingle, un personaje de Majora´s Mask, con el que incluso podremos lanzar bombas contra los enemigos de Link. El juego estará listo en USA a principios de diciembre, y como máxima novedad (aparte de la conexión), incluirá un modo multijugador para cuatro aventureros (con otros tantos links en acción).

ESTE OTOÑO, BUSCA EL "ANILLO" EN GAME BOY ADVANCE

La trilogía de Tolkien se estrena en GBA con «Las dos Torres»

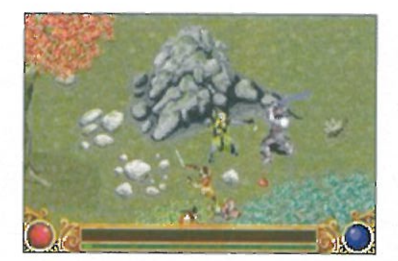
«Las dos Torres» será el título de la nueva película de la trilogía "El Señor de los Anillos", y también el nombre del cartucho que diseña **Electronic Arts** para Game Boy Advance. El filme se estrenará el **29 de noviembre,** pero por lo que sabemos el cartucho estará listo un tiempo antes. Y tendrá detalles tanto de la primera parte como de esta nueva entrega.

El juego será una **aventura de acción con un gran componente táctico.** Tomaremos el control de cuatro personajes bien conocidos de la película: **Aragorn, Legolas, Frodo y Gandalf the Wizard.** Con cada uno afrontaremos 30 niveles, es decir que habrá un total de **120 fases divididas en 16 misiones.** Recorreremos escenarios extraídos de "Las dos Torres", la peli, y de la arrasadora primera parte. De ambos filmes saldrán también los **cinco grandes monstruos** que harán su papel de enemigos finales. Aunque los modos multijugador, para cuatro usuarios, serán de cosecha propia. Terminamos anunciado que EA sigue trabajando en el desarrollo de nuevos juegos basados en las pelis de "El Señor de los Anillos" que veremos en 2003 y 2004.



Los combates en tiempo real serán una de las apuestas fuertes del juego.

Los escenarios estarán tomados de las dos primeras entregas del filme.



Cada uno de los cuatro personajes protagonizará nada menos que 30 fases.

¡HAY UN NUEVO STARFOX... PERO NO ES DE RARE!

Namco presenta nuevos juegos para Advance y GameCube

A partir de este verano, Namco será una de las etiquetas que más se verán en los buenos juegos de Advance y GameCube. El primer desembarco será para la portátil, con todo esto en el horno: «Family Tennis« y «Family Stadium» (junio); «Mr. Driller Ace» y «Klonoa 2» (agosto); «Tales of the World» (octubre); «Klonoa R.» (noviembre); «Puzzle-Moji Pittan» (diciembre); y «Tales of Phantasia» (diciembre).

En Cube comenzarán el ataque en noviembre, con «Mr. Driller», título compatible con la versión de GBA. Después, en **enero,** llegará **«Soul Calibur 2»**, el esperadísimo juego de lucha. Para marzo está previsto un juego de coches en 3D (¿Ridge Racer?). En julio habrá un jueguecito de la saga Tales, y por fin en diciembre contaremos con un nuevo **«Final Fantasy».** La sorpresa es el nuevo Starfox en el que están trabajando. Al parecer será un **shooter** puro y duro, de naves. Lo veremos en **abril.**





El primer Final Fantasy para GameCube lo tendremos en diciembre de 2003.

EL DATO **El grupo CentroMail abre cinco nuevas tiendas, y alcanza un total de 77 en España. Los nuevos locales son:**

- **Manresa. C/Alcalde Armengou 18**
- **Oviedo. C.Cial. Los Prados Local 12, Avda. Fernández Ladreda s/n**
- **Palma de Mallorca. C/Bolsería 10**
- **Inca. C/Pelaires, 10**
- **Las Palmas de Gran Canaria. C. Comercial 7 Palmas Local 216, C/Pintor Felo Morzón s/n**

- **La cadena de tiendas Gameshop también nos informa de dos nuevas aperturas:**
- **Valencia. C/Bernat Fenollar, 11**
- **Pamplona. C/Sangüesa, 14**



SE ACERCAN JUEGAZOS PARA LA PORTÁTIL

En el E3 hemos sido testigos de la nueva revolución que viene también para GB Advance. Hay preparada una avalancha de buenos títulos que explotarán al 200% la potencia de la máquina. El primero, un nuevo **«Golden Sun»** (The Lost Age) que llegará en el 2003 vía Nintendo, con nuevos personajes, más Djinn y acción explosiva. De la Gran N también alucinaremos con **«Yoshi's Island: Super Mario Advance 3»**, un atractivísimo plataformas (diciembre 2002); **«Metroid Fusion»**, con Samus en plan estelar, nuevos ítems, nuevas armas y un arrasador estilo de juego (noviembre); y **«Donkey Kong Plus»**, con más de 100 niveles para nuestros monos favoritos (2003). En lo que se refiere a "third parties" apuntad la nueva entrega de **«Harry Potter»**, prevista para finales de este año.

GOLDEN SUN 2



Será aún mejor que la primera parte.

HARRY POTTER 2

Ahora, en la "Cámara de los Secretos".

METROID FUSION



Samus volverá a la carga en Advance.

YOSHI'S ISLAND



Así lucirá el nuevo Mario Advance 3...

¡¡NUEVO!!

¡¡«F-ZERO» PARA GC Y TRIFORCE!!

La versión de recreativa podría salir en Japón en navidades

Aquí tenéis las primeras imágenes que salen a la luz del nuevo «F-Zero» que está desarrollando Sega para GameCube y recreativas equipadas con placa Triforce. Si todo avanza como se espera, el juego estará listo estas navidades en Japón. La de recreativa, porque parece que a la versión GC le queda un poquito más. **Toshihiro Nagoshi,** director del proyecto en SEGA, ha dado unas pistas sobre el desarrollo de ambos juegos. Nagoshi considera "que los jugadores se van a divertir más con la versión GC, y que añadiremos algo muy especial a la máquina arcade. Como el juego se gestó para consola, parece lógico que **muchos elementos de su jugabilidad se mantengan en CUBE,** mientras que el arcade nos deparará bastantes sorpresas, en especial a nivel técnico". Nosotros estamos deseando ver cómo funciona la compatibilidad entre ambos soportes, que ya sabéis que será a través de la tarjeta de memoria de GameCube.



«F-Zero» para la placa Triforce promete revolucionar el aspecto gráfico de las naves y circuitos del juego.

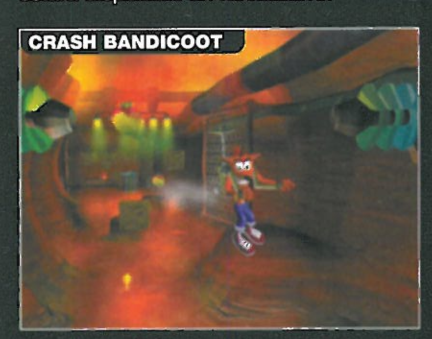


La versión GC apostará por una línea de continuidad respecto a la versión de Nintendo 64, diversión por encima de todo.

MÁS TÍTULOS DE LUJO PARA TU GAMECUBE

Vivendi se destapa en el E3

A «Die Hard: Vendetta», título que ya conoceréis, se le unirán tres novedades que también presenta Vivendi Universal. Los cuatro juegos fueron presentados recientemente en la feria E3, y nosotros ya contamos con las fechas probables de lanzamiento en España. Se trata de **«Crash Bandicoot» (septiembre), «Scorpion King» (octubre) y «Spyro the Dragon» (navidades)**. Respecto a «Die Hard», este shooter subjetivo finalmente estará disponible en **noviembre.**



Acaba de estrenarse en Advance y ahora va a hacer lo propio en GameCube. ¡Viva Crash!



El Rey Escorpión quiere hacer historia en CUBE con una buena aventura de acción 3D.

CINE DE ESTRENO EN GBA

Llega «Ice Age», un éxito en cine de animación

Cuando se estrene «Ice Age» en los cines, el **25 de julio,** ya llevarás 10 días jugando con el único cartucho oficial del film. Será para tu Advance, con un desarrollo de **Ubi Soft** que seguirá el guión del filme.

Por si aún no os suena, «Ice Age» es una **genial película de animación digital** que nos transportará al periodo glacial (cerca del jurásico, ¿no?) de la mano de cuatro simpáticos animales: un lanudo mamut, un gigante e irreverente perezoso, un tigre dientes de sable y una ardilla prehistórica. ¿Te los imaginas a cargo de un bebé humano? En el juego los acompañaremos por **10 niveles** que plasmarán con todo detalle el ambiente de la película. En cada fase afrontaremos un reto distinto con uno de los personajes.



Cada animal tendrá sus propias habilidades. El tigre, velocidad; el mamut, fuerza...

EL DATO **Nintendo nos informa de que se han vendido 400.000 consolas GameCube durante la semana de lanzamiento en Europa. Cada usuario ha comprado 2,3 juegos de promedio por máquina, y su edad media es de 23 años.**

LARA CROFT VUELVE MÁS GUAPA Y POTENTE

Ubi anuncia «The Prophecy» para GBA

«Tomb Raider: The Prophecy» llegará a Game Boy Advance **estas navidades,** de la mano de Ubi Soft. La compañía francesa ha alcanzado un acuerdo con Eidos para distribuir el juego, un cartucho sobre el que por cierto se mantiene un gran secretismo. Las únicas declaraciones de Eidos han dejado ver que The Prophecy estará en la línea de los juegos de Lara en GBC, acción-aventura, y que tendrá guiños a la película.







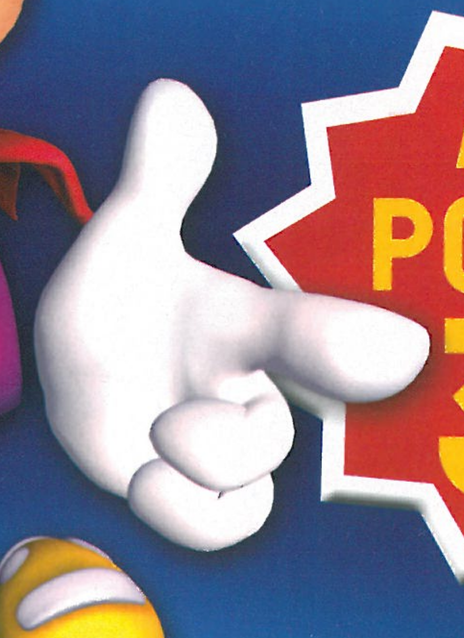














NO ESPERES MÁS ...
AHORA TIENES EL MEJOR JUEGO
AL MEJOR PRECIO
RAYMAN ADVANCE®
ONLY FOR
GAME BOY ADVANCE
RAYMAN ADVANCE
LICENSED BY
Nintendo
Ubi Soft
LA PRENSA OPINA :
92%
NINTENDO ACCIÓN
"NUESTRO CONSEJO: COMPRA OBLIGADA.
MÁS BRILLANTE QUE UN RUBÍ."
AHORA
POR SÓLO
39,95 €
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
Ubi Soft Entertainment
Playa de Liencres nº2, planta 1ª
Edificio Londres
COMPLEJO EUROPA EMPRESARIAL
Carretera N-VI Km.24
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
www.ubisoft.es
© Ubi Soft. Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.

Si tienes una GameCube, sonríe. El futuro te prepara este montón de buenos juegos.

50 BOMBAZOS QUE VAN A EXPLOTAR EN TU GAMECUBE



Hemos sacado una conclusión muy clara de nuestro viaje al E3, la feria de videojuegos que se celebra en Los Angeles: todas las compañías quieren hacer juegos para GameCube. Bueno, dos conclusiones: la segunda es que muchos de esos juegos van a romper moldes. He aquí un avance con los 50 mejores.

5 juegos que serán Nº1

Fechas de lanzamiento

- Mario Sunshine .... **Septiembre**
- Resident Evil Zero .... **Otoño**
- Starfox .... **Octubre**
- Colin McRae 3 .... **2003**
- Metroid .... **Noviembre**

Nota: Todas las fechas que aparecen en este reportaje son provisionales y están sujetas a cambios y modificaciones.

Presentamos los cinco juegos que no faltarán en ninguna GameCube. Son tan golosos que estamos por reservarlos ya mismo, y yo estaba primero...



SUPER MARIO SUNSHINE

Nintendo

El reto de Mario en su estreno en GC será limpiar de arriba abajo una preciosa isla llena de basura. **El agua** del depósito que lleva a la espalda será clave, pero tanto como los **saltos, carreras, habilidad** e inteligencia de costumbre. Un diez para la estética.



RESIDENT EVIL ZERO

Capcom

Ya está lista la siguiente entrega exclusiva de Resident Evil. Esta **"pre-cuela"** exhibirá un aspecto gráfico excepcional y **estrenará un sistema de juego** con dos personajes, Rebecca y Billy Cowen, **alternándose** en la resolución de la aventura.



STARFOX

Rare/Nintendo

Si después de ver la imagen no se te han caído los ojuelos, lee. El nuevo Starfox de Rare nos llevará a un precioso planeta donde los enemigos abundan tanto como los **puzzles, la acción y la aventura.** Presta mucha atención a los efectos visuales, a las nuevas técnicas de renderización y al audio, con música atmosférica y muchas y buenas voces.



COLIN McRAE 3

Codemasters

¡Confirmado, Colin estará en GameCube! El juego de rallys mejor valorado de todos los tiempos tendrá una versión CUBE que aprovechará al máximo las "facilidades" de la máquina. Si estás dispuesto a **tomar las riendas del Focus,** y pasártelo en grande compitiendo en los circuitos del Mundial, ya sabes...



METROID

Nintendo

La nueva aventura de Samus Aran nos va a dejar boquiabiertos. Transcurrirá en el planeta Tallon IV, sobre una excitante perspectiva subjetiva. La filosofía será **acción, acción y acción, bueno, con algo de estrategia.** De ésta nos aprovecharemos para buscar armas en sitios ocultos y saber cuál utilizar con cada bicho. Va a ser uno de los juegos **más espectaculares** que verás en GameCube.



Fechas de lanzamiento

- Capcom VS SNK2 .... Otoño
- Need for Speed .... Septiembre
- Mario Party 4 .... Noviembre
- F-1 2002 .... Agosto
- Dragons Lair 3D .... Septiembre
- 1080° W.S. .... Principios 2003
- X-Men W.R. .... Primavera 2003
- Super Monkey Ball 2 .... Otoño
- The Tasmanian Tiger .... Invierno
- XIII 2003

10 juegos sorpresa

Los juegos que no te esperabas y que de repente salen en el plan de lanzamientos dándote una alegría de narices.



X-MEN: W.R.

ACTIVISION

Acción y aventuras en el universo X-Men, con Wolverine de protagonista. El mutante deberá aprovechar sus habilidades y recuperar un antídoto que anulará el veneno que le han inyectado. Muy buena pinta.



SUPER MONKEY BALL 2

Sega

Justo cuando publicamos la review de la primera parte, Sega anuncia la segunda de este arcade de habilidad, que nos traerá **nuevos modos, escenarios y hasta protagonistas.**

TASMANIAN TIGER

Electronic Arts

En la tradición de Banjo-Kazooie, Ty, el tigre de Tasmania, debe localizar cinco objetos en un increíble mundo 3D. En el camino encontrará **puzzles, aventura y más de 50 personajes.**



XIII

Ubi

No será simplemente un **shooter** en primera persona, sino sobre todo una completa novela interactiva que se desarrollará en escenarios diseñados en plan cómic. No en vano está basado en un **licencia de un cómic.**



CAPCOM VS SNK 2: EO

Capcom

Cuarenta y cuatro luchadores de los mejores juegos de Capcom y SNK luchan por la supremacía de su "marca". Un combate que pondrá en juego **dos modos de control** (para expertos y novatos), acceso fácil y directo a los golpes más contundentes y hasta **seis modos de juego.**



NEED FOR SPEED: HP2

Electronic Arts

Otra buena saga que se estrena en GC. Esta entrega nos reserva **20 coches exclusivos,** con Porsches y Ferraris entre ellos, compitiendo a toda velocidad por **20 circuitos,** abiertos, larguísimos y llenos de atajos. Podremos participar además en **90 desafíos** para 1 y 2 jugadores.



MARIO PARTY 4

Nintendo

Nintendo te invita a una "party-cube" con **50 nuevos minijuegos** en **tableros 3D renderizados.** Entre otras novedades, podremos modificar el tamaño de los personajes, para acceder a diferentes zonas, y elegir una opción handicap, para enfrentar a jugadores de diferente nivel.

En nuestro apartado de "sorpresas" destaca la irrupción de Electronic Arts con dos títulos de carreras y uno de plataformas, el nuevo "party" de Mario y la confirmación del genial «1080°»



F-1 2002

Electronic Arts

EA Sports vuelve a la carga con una nueva edición del **Mundial F-1,** la primera que vamos a degustar en GC. De su mano podremos competir en el campeonato que se desarrolla este mismo año, con la participación de las nuevas escuderías Toyota y Renault. El estilo de juego será **muy simulador,** con los detalles por las nubes.



DRAGONS LAIR 3D

Ubi

La **máquina recreativa** tan flipante de los 80 vuelve a la carga con un **nuevo motor 3D** con el que vamos a flipar. El castillo donde retienen a la princesa consta de **43 áreas,** más de 250 salas que explorar y 40 personajes con los que tomar contacto. La animación de Dirk, el prota, nos enamorará.



1080° WHITE STORM

Nintendo

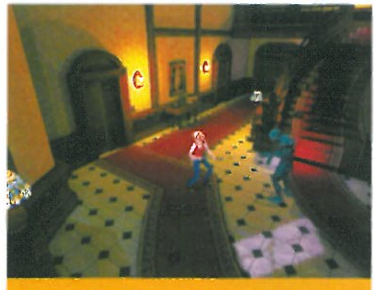
Los "surferos" pronto tendrán nuevo «1080°» que llevarse a su CUBE. Si en N64 bordó este deporte, en 128 bits promete **aún más realismo,** "tricks", espectáculo... El juego estrenará modos multiplayer, un control más suave y dinámico, y la posibilidad de que nos caiga una avalancha encima.

Fechas de lanzamiento

- Eternal Darkness .... Julio
- Soul Calibur 2 .... Otoño
- Tony Hawk 4 .... Otoño
- Mortal Kombat D.A. .... Otoño
- Monstruos S.A. .... Otoño
- Phantasy Star Online .... Otoño
- Die Hard Vendetta .... Otoño
- Harry Potter .... Noviembre
- NBA 2K3 2003
- Batman Dark Tomorrow .... Navidad

10 muy esperados

Todos tenemos ganas de verlos, de saber cómo son. A ver si este pequeño avance nos hace suspirar menos.



ETERNAL DARKNESS

Nintendo

Si te gusta la Historia, estás de suerte; este juego te llevará por 20 siglos de humanidad de la mano de otros tantos protagonistas. Todo en una **mansión estilo Resident Evil,** donde vamos a pasar mucho miedo, que se reflejará en los rostros de los héroes. Imagen en **alta resolución** con 60 herzios.



SOUL CALIBUR 2

Namco

Será el juego de **lucha definitivo.** Y aunque a primera vista sean sus gráficos y cualidades técnicas lo que más llame la atención (ojo con las animaciones: parece una coreografía), en realidad va a triunfar por su inusitada jugabilidad, con **más de 20 personajes en acción.**



TONY HAWK 4

Activision

¿Qué innovaciones puede ofrecer el mejor juego de skate de todos los tiempos? Activision le ha dado una nueva vuelta de tuerca y el esfuerzo ha sido recompensado con: nuevo modo career, nuevos editor y circuito profesional, 12 skaters reales y **nuevas físicas y animaciones** para todos ellos. No nos decepcionará, no.

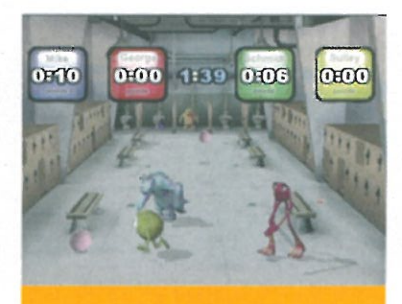
■ **La noticia de que Nintendo ha apostado por el juego online, ha hecho subir el interés por Phantasy Star, aunque no nos diréis que lo de Potter, lo de Hawk y lo de Batman no mola** ■



MORTAL KOMBAT D.A.

Midway

Aquí está la primera imagen disponible del juego. Impactante, ¿eh? Pues no os perdáis sus características: **nuevo sistema de lucha, con tres estilos diferentes** y nuevos fatalities para rematar; técnica de daño progresivo, para que veáis en la cara del rival cómo le afectan nuestros golpes...



MONSTRUOS

THQ

Mike y Sulley vuelven a la pantalla, y esta vez sólo para GameCube. En su nuevo juego ya han aprendido que con los sustos no se va a ningún sitio, y su objetivo será **conseguir más risas** que nadie. ¿Cómo? Pues por lo que hemos leído, jugando a **"balón prisionero"**, intentando que el "balón-de-risa" del rival, no nos toque.



PHANTASY STAR ONLINE

Sega

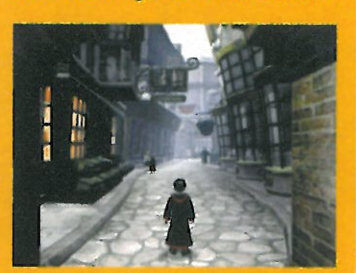
El interés sobre este RPG se ha multiplicado después de que Nintendo anunciara su intención de adentrarse en el juego online. Este clásico de Sega será una invitación a probar nuestro módem, pues **combina lucha, Rol, acción** y buena técnica en un marco absolutamente atractivo.



DIE HARD: VENDETTA

Vivendi

Sé John McClane en un shooter subjetivo 3D que va a romper records de acción, de espectáculo, de animación y de inteligencia artificial. Llévate la **Jungla de Cristal** a casa...



HARRY POTTER

Electronic Arts

La **Cámara de los Secretos** es el nombre de la nueva entrega de Potter, basada en el segundo libro de su trilogía. Esperad **más y nuevos hechizos,** ítems, personajes y un sinfín de secretos...



NBA 2K3

Sega

Es una de las series de baloncesto que más ha pegado, y ya os podemos anunciar que la última versión llegará a GC con toda la **espectacularidad y acción** del mejor basket del mundo: Kobe y Shaq entre ellos, por supuesto.



BATMAN DARK TOMORROW

Kemco

El hombre-murciélago más detallado que hemos visto, se lanza a una nueva **aventura de acción,** con una trama de los guionistas de Final Fantasy.

5 de máxima actualidad

Fechas de lanzamiento

- El Hobbit 2003
- True Crime 2003
- Gladius .... Primavera 2003
- Mario Tennis .... Navidad
- James Bond Nightfire .... Navidad

Los juegos de los temas que se llevan. De coches y acción, inspirados en películas populares, con parecidos razonables y sobre todo mucho tirón.



EL HOBBIT

Vivendi

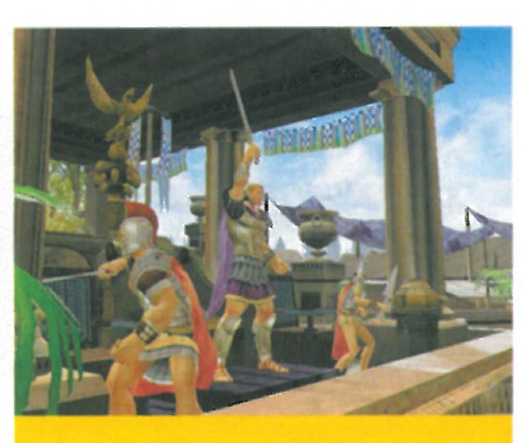
Basado en la **novela fantástica de J.R.R. Tolkien,** autor de El Señor de los Anillos, en «Hobbit» acompañaremos al héroe Bilbo Baggins en un increíble viaje que nos exigirá **habilidad con la espada, soltura con los pies e ingenio** para deshacernos de los 30 tipos de enemigos diferentes que conoceremos. La cosa promete, ¿verdad?



TRUE CRIME

Activision

Ahora que los juegos tipo GTA3 están de moda, recibimos este «True Crimen» con un aplauso. Mezcla de **acción y conducción,** en el juego somos un detective que debe localizar a unos asesinos en los bajos fondos de Los Angeles. Un poderoso motor 3D dará vida a un título de persecuciones, combates y aventura en **más de 100 misiones.**

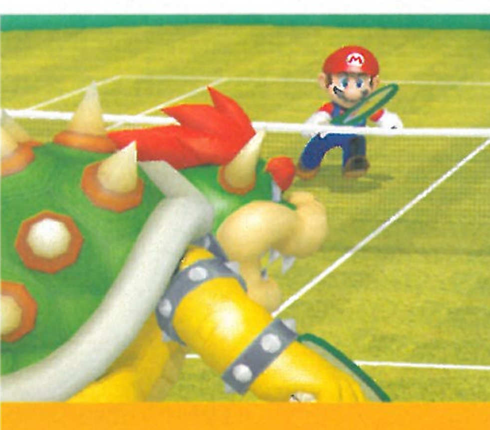


GLADIUS

LucasArts

Las **películas de gladiadores** han servido de inspiración para este **action-RPG** que nos traen los chicos de Star Wars. Nuestro objetivo será entrenar a un equipo de estos luchadores (ganar experiencia, mejorar habilidades) para que nadie nos gane en la arena del circo. Si te van los de **batallas épicas,** aquí podrás encontrar el juego de tu vida.

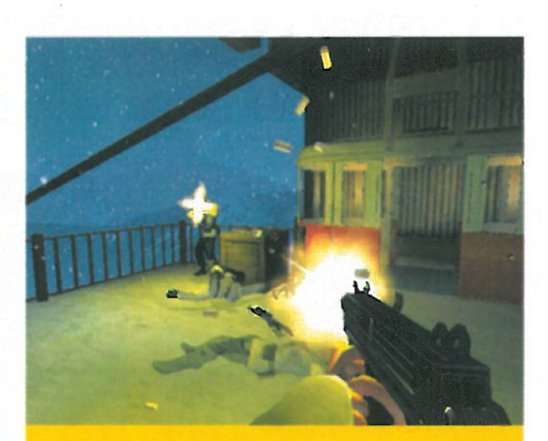




MARIO TENNIS

Nintendo

Está de moda el tenis, más todavía si en el juego intervienen los chicos de Nintendo. El tenis de Mario ha roto moldes donde ha participado (N64, GBC), así que es de esperar que el de CUBE, con su **entorno renderizado y sus personajes de fábula,** sepan satisfacer nuestras aspiraciones.



JAMES BOND NIGHTFIRE

Electronic Arts

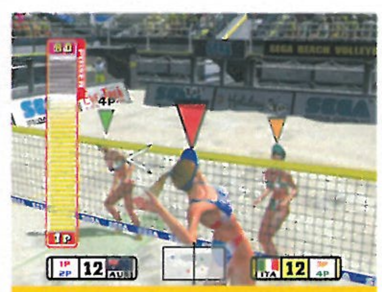
La primera "película" de Bond en Cube tendrá un reparto estelar. Para empezar la trama será original, y se podrá **jugar desde una vista subjetiva o en tercera persona.** Tendrá la acción de los buenos filmes de 007, junto al exotismo, las mujeres y los supercoches que siempre aparecen a su vera.

20 más para el futuro

El horno está caliente y siguen entrando juegos. Algunos tan deliciosos como los que tenéis a continuación.

Fechas de lanzamiento

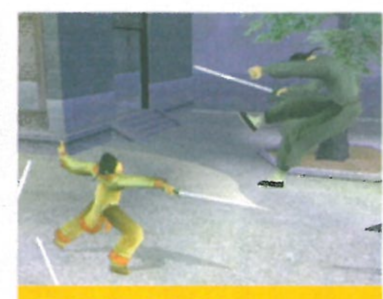
- Beach Spikers .... Navidad
- Race of Champions 2003
- Tigre y Dragón 2003
- Rayman 3 .... Navidad
- Doshin el gigante 2003
- Mercedes Racing 2003
- Gravity Games 2003
- Reign of Fire 2003
- Dragones y Mazmorras 2003
- Burnout 2 .... Navidad
- Kao 2 .... Diciembre 2003
- Matrix .... Verano 2003
- Full Throttle II 2003
- Rocky 2003
- Worms Blast .... Navidad
- WTA Tour Tennis 2003
- Wreckless 2003
- Nightmare Creatures .... Navidad
- Scorpion King .... Noviembre
- NBA Jam 2004 2003



BEACH SPIKERS
Sega
Chicas guapas en la playa, jugando volley. ¿Te apetece? Pues Sega te lo pone en bandeja, en exclusiva.



RACE OF CHAMPIONS
Activision
Basada en la **carrera de coches** que se celebra en las Islas Canarias cada año, será pura adrenalina.



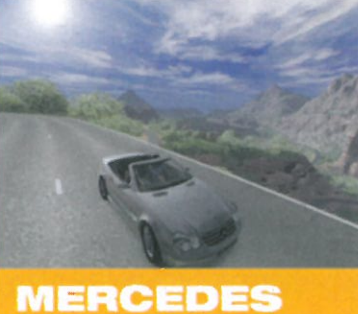
TIGRE Y DRAGÓN
Ubi
La película "de chinos" se convierte en un **juego de artes marciales**, con el mismo espíritu legendario.



RAYMAN 3
Ubi
El mismo formato de acción-aventura, pero con **jugabilidad más profunda** y Rayman poniendo "caretos".



DOSHIN EL GIGANTE
Nintendo
Ayuda a nuestro gigante a **construir un bonito mundo** en esta isla.



MERCEDES RACING
TDK
¡¡Un **juego de carreras** con todos los Mercedes del mundo!! Genial.



GRAVITY GAMES
Midway
Un viaje a los **deportes extremos** de la mano de una casa que domina.



REIGN OF FIRE
BAM!
Un **shooter 3D** en el que podremos controlar varios vehículos y animales.



DRAGONES Y MAZMORRAS
Infogrames
Vivirás este clásico desde un punto de vista diferente: con mucha más **acción**.

BURNOUT 2
Acclaim
Más coches, más circuitos, más modos, mucho más salvaje...

KAO 2
Titus
Segunda parte de este simpático arcade de canguros.

MATRIX
Infogrames
En mayo de 2003 se estrena The Matrix Reload, la segunda película...

FULL THROTTLE II
LucasArts
Aventura con mucho sentido del humor. Todo un clásico del género.

ROCKY
Ubi
No os apetece poneros a boxear de la mano de este clásico del ring...

WORMS BLAST
Infogrames
El estilo Worms llevado a la máxima expresión multijugador.

TOUR TENNIS
Konami
La casa japonesa prepara un juego de tenis con licencia de la WTA.

WRECKLESS
Activision
La mezcla coches-misiones-acción no tiene rival. Y más si es como esto.

NIGHTMARE CREATURES 3
Ubi
Prepárate para pasar mucho miedo...

SCORPION KING
Vivendi
Si ya has visto la película, imagina el juego. Buenas dosis de acción.

NBA JAM 2004
Acclaim
Un juego de basket en el que podéis ir pensando. Maravillas, prometen

STAR WARS

LOS NUEVOS EPISODIOS

La fiebre Star Wars no sólo se lleva de calle a los cinéfilos, también en los videojuegos causa estragos. Fijaos: «Rogue Leader» acaba de salir a la venta en Nintendo GameCube, y ya es número 1 en ventas. La gente de LucasArts, que es muy sabia, conoce este tirón galáctico, y ahora nos presenta tres nuevos episodios para jugar en nuestra Nintendo.

Episodio II: El Ataque de los Clones

Star Wars: Clone Wars

Star Wars: Bounty Hunter

El "Episodio

La película nos traslada a una galaxia muy lejana para vivir de cerca la **caída de los Jedi** (la orden de caballeros galácticos que resuelve conflictos a golpe de sable láser).

A lo largo de sus más de **140 minutos** seguimos a **Anakin Skywalker** (Hayden Christensen) y a **Obi Wan Kenobi** (Ewan McGregor) en espectaculares carreras por

La trilogía continúa en Game Boy Advance

EPISODIO II EL ATAQUE DE LOS CLONES

- GAME BOY ADVANCE
- THQ
- JUNIO-JULIO

Este Episodio II promete envolvernos con tino en los sucesos de la película. Tanto, que si aún no la habéis visto, el juego os pondrá sobre la pista de su argumento, protagonistas y guiños de acción.«El Ataque de los Clones» plantea **10 niveles localizados en Tatooine, Geonosis y Coruscant** (os suenan, ¿verdad?), donde **Anakin, Obi Wan Kenobi y Mace Windu** se turnarán para dar caña al renegado Conde Dooku. El estilo **beat´em up** con espada láser se unirá a los saltos y carreras para dar vida a muchas de las fases, pero no todas seguirán esa línea. También nos pondremos a los mandos de **naves** (como speeders, starfighters, etc.) para protagonizar **combates 3D y persecuciones.** En ambas "misiones" podremos hacer uso de la FUERZA, que nos permitirá ejecutar saltos imposibles, apartar enemigos, lanzar una onda de energía o ralentizar la acción. Para rematar THQ ha puesto a nuestra disposición un **modo multiplayer** en el que cada jugador podrá elegir en qué lado de la Fuerza quiere jugar: los siniestros del emperador o los jedis buenos.

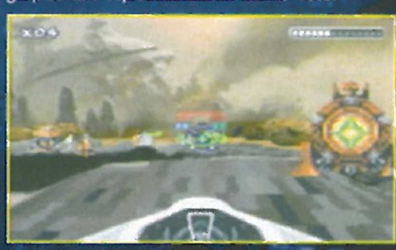
UN RECORRIDO POR EL JUEGO, FASE A FASE

Ved y sabed cuán dura es la vida de un Jedi. Así se las arreglarán Mace, Obi y Anakin para salir con buen pie de la aventura de los clones.

- **EN EL PRIMER NIVEL,** Anakin deberá alcanzar el hangar. Harán falta rapidez y reflejos.
- **SEGUNDA FASE,** cambio a vista 3D pilotando el speeder de Obi Wan Kenobi. Perseguimos a Zan Wessell por Coruscant.
- **NIVEL TRES,** en Coruscant, Anakin protagoniza una fase beat´em up espada láser en ristre.
- **EN EL CUARTO,** el objetivo será llegar al hangar de aterrizaje y reunir las tres llaves de colores para desbloquear la plataforma. Kenobi tomará los mandos...
- **...DEL CAZA** que controlaremos en la quinta fase. Una persecución tras Slave, de camino a Geonosis. Ojo con los asteroides, Obi.
- **FASE 6,** Anakin tratará de localizar a su madre en la aldea Tusken. Los Banthas no se lo pondrán fácil, por eso tendrá que recurrir a la Fuerza.
- **OBI WAN** se abrirá camino en el nivel 7 entre los guerreros de Geonosis que protegen la entrada a la fábrica de droides.
- **EN EL 8, ANAKIN** está dentro del laberinto de maquinaria y luchará contra los droides sobre una cinta transportadora.
- **MACE WINDU** hará su aparición en la 9, esquivando superdroides para llegar hasta Jango Fett.
- **DÉCIMO NIVEL,** y al mando de una nave, dando caña a los droides y a los buques de la federación de comercio. En el hangar de Dooku, Kenobi y Anakin lucharán contra este jedi renegado.



Junto a los espadazos, podremos ejecutar golpes tan espectaculares como éste.

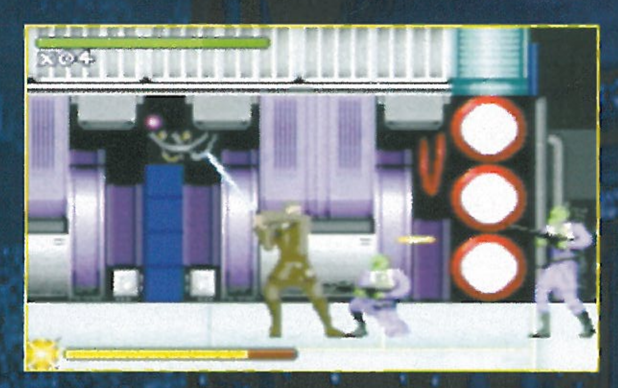


En las fases donde tripulamos naves, la perspectiva de juego será subjetiva.



El objetivo de THQ es que sintamos el "feeling" de la película. Con tres héroes en juego y una presencia en pantalla tan enorme, difícil será que no entremos en el papel.

EL EPISODIO II SE ESTRENA EN GB ADVANCE CON UN BEAT´EM UP PROTAGONIZADO POR TRES HÉROES DE LA PELÍCULA. TOMAREMOS EL CONTROL DE CADA UNO, A LO LARGO DE LOS 10 NIVELES.





II" en el cine

las calles de Coruscant, batallas espaciales y los mejores combates a espada de luz de toda la saga, hasta derrotar a un nuevo y poderoso enemigo: el Conde Dooku, interpretado por Christopher Lee. George Lucas nos presenta además el **romance entre Anakin y Padmé** (Natalie Portman) que dará lugar al nacimiento de Luke y Leia.







Tras «Rogue Leader», es hora de los Clones

STAR WARS CLONE WARS

- **GAMECUBE**
- **LUCASARTS**
- **OTOÑO 2002**

«Clone Wars» continuará en el mismo punto donde nos deja "El Episodio II". Los separatistas, liderados por el ex jedi Dooku, planean recuperar una potente y destructiva arma Sith. **Anakin Skywalker, Mace Windu y Obi Wan,** alternándose en el control, tendrán que detenerlos liderando combates tierra-aire al mando de hasta **siete vehículos diferentes.**

En realidad, «Clone Wars» nos recordará a **«Shadows of Empire»** de N64 por su distribución de fases y esquema de juego. Como el de 64 bits, éste combinará el manejo de naves en **combates 3D** con otras misiones localizadas en tierra firme, y diseñadas en plan beat´em up con perspectiva en tercera persona.

Las **16 misiones** planteadas por los guionistas nos llevarán hasta varias localizaciones de la película, como Geonosis, y también a otras nuevas, como **Raxes Prime, Rhen Var o Thule.** En ellos afrontaremos diferentes objetivos que **mezclarán acción y componente estratégico:** tendremos que escoltar naves clave, localizar y destruir enemigos, acabar con las tropas rivales...

Por la **parte técnica** lo primero que hay que destacar es el tamaño y la ambientación de los escenarios que hemos podido ver. Lo mismo para las naves, que contarán con un **nivel de detalle** capaz de satisfacer a cualquier fan galáctico, y estarán movidas por un motor que permitirá animaciones impresionantes. Ahora que está a punto de caérsenos la baba, mantenedla ahí hasta otoño...



El alto nivel de detalle con que se han diseñado las naves será uno de los puntos fuertes del juego. No temáis, ésta formará parte de nuestro ejército.



El ATSX es uno de los vehículos acorazados más poderosos de la república, como pudimos ver en la batalla final de "El Ataque de los Clones".

«CLONE WARS» SERÁ UNA CONTINUACIÓN DEL "EPISODIO II" CON LA ESTRUCTURA DEL MAGNÍFICO «SHADOWS OF EMPIRE».

DISEÑOS DE OTRA GALAXIA

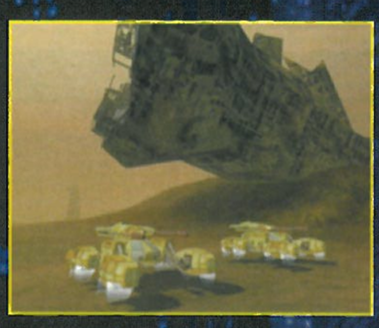
El arsenal de la república estará a nuestra disposición: desde andadores ATSX del ejército clon (imagen inferior) hasta los tanques, pasando por otras naves diseñadas especialmente para el juego, como la que veis arriba. En total podremos controlar **más de 30 naves,** que por supuesto tendrán el mismo armamento que en la película.



Mace Windu, maestro de Jedi, acudirá en nuestra ayuda pilotando una moto-jet.



Aquí vemos Cañoneras transportando tropas clon hasta el planeta Geonosis.



En las fases de tierra, los combates de naves darán paso al "cuerpo a cuerpo".



El juego también contará con un modo "multiplayer" para cuatro usuarios.

¿Te gustaría estar en la piel de Jango Fett?

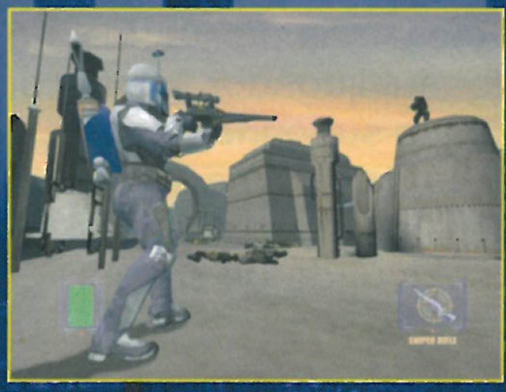
SW BOUNTY HUNTER

- **GAMECUBE**
- **LUCASARTS**
- **OTOÑO 2002**

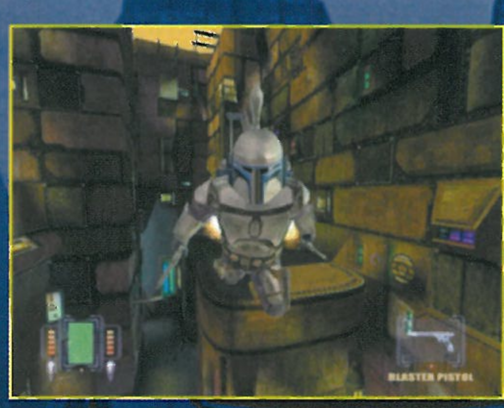
El **antihéroe por excelencia** del universo Star Wars, Jango Fett, se estrena en GameCube con un juego que va a hacer las delicias de los fans de Lucas. Porque es justo lo que todos sus seguidores le estábamos pidiendo: un **juego protagonizado por el tipo más oscuro y siniestro** del universo Star Wars. Con él, con Jango Fett (que por cierto es el papá de Boba Fett, cazarrecompensas con gran protagonismo en todas las entregas), nos sumergiremos en el **lado tenebroso de la galaxia,** y nos enfrentaremos a la peor escoria del universo: desde políticos corruptos a señores del crimen, pasando por la competencia, que quiere "robarnos" la recompensa y "las cabezas".

El objetivo de Jango será capturar al líder de una extraña secta, lo que nos llevará por **seis mundos** (18 niveles) de **acción continua.** Desde una perspectiva en **tercera persona** invitaremos a la calaña galáctica a probar nuestro asombroso arsenal: **pistolas dobles, lanzallamas, misiles** y por supuesto los típicos propulsores colocados a la espalda. La **ambientación nos situará entre los acontecimientos de los episodios I y II,** y la historia nos descubrirá por fin las relaciones del cazarrecompensas con cada una de las partes en conflicto.

En su realización es la primera vez que **colaboran entre sí varias empresas del grupo LUCAS** (ya era hora, ¿no?). De la cinemática se ha encargado ILM, casi nada, y de los sonidos, Skywalker sound.

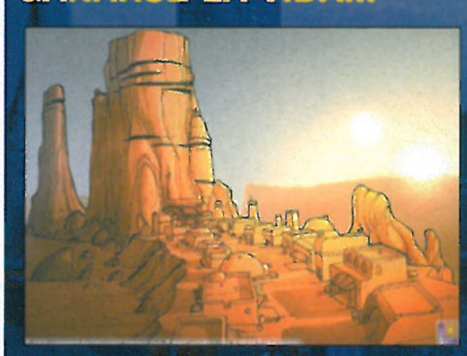


Jango Fett tendrá un aspecto impresionante, y además podrá realizar multitud de acciones... no sólo disparar.



Tendremos la oportunidad de recorrer los escenarios más oscuros y tenebrosos de la galaxia.

TERRITORIOS DONDE GANARSE LA VIDA...



Aquí podéis ver los diseños del planeta Geonosis (hogar del conde Dooku, sede del ejército de la federación), tal y como aparecerán en el juego.



Este es el aspecto que tendrá uno de los nuevos planetas diseñados para el juego. Como veis, estará en la misma línea de otros que ya conocíamos por los films, como Tatooine o Coruscant.

LUCASARTS TE PROPONE SUMERGIRTE EN EL LADO MÁS OSCURO DE LA GALAXIA, DE LA MANO DEL CAZADOR DE RECOMPENSAS MÁS SALVAJE, JANGO FETT.





¡¡Nuevos Star Wars anunciados!!

«Star Wars: Episode II The New Droid Army»

THQ piensa repetir con el filón de "El Ataque de los Clones" y ya tiene en cartera **otra entrega de acción en la que ayudaremos a Anakin Skywalker a dar caña a los droides** y, como objetivo final, a acabar con el conde Dooku. Tendremos a nuestra disposición nuevas habilidades de caballero jedi, con armamento más potente, junto a usos increíbles de la Fuerza.
El juego será para **Game Boy Advance** y podría estar disponible antes de final de año.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Noticia calentita recién llegada del E3. «Jedi Outcast», celebrado beat'em up con protagonista caballero jedi, anuncia su llegada a **CUBE** de la mano de **LucasArts y Vicarious Visions** (los de Tony Hawk). En el juego seremos **Kyle Katarn** y manejaremos con habilidad tanto el sable láser como las posibilidades de la FUERZA, en multitud de escenarios Star Wars. Los enemigos ya sabéis quién son, y por si las moscas, lucharemos por la causa rebelde. ¿2003? Pues eso...

¡¡Cázalos a todos!!

Imagina que regresamos al origen de todo, al principio de los tiempos. Y que evolucionamos. Imagina que el nuevo Turok incorpora las armas más contundentes jamás diseñadas, un modo multijugador frenético, enemigos superinteligentes y flipantes fases de vuelo a lomos de un pterodáctilo. Imagina un nuevo mundo en el mundo de siempre...

TUROK EVOLUTION



Turok vuelve a los orígenes. En la **quinta entrega para consolas Nintendo** (Turok 1, 2, 3 y Rage Wars vieron la luz en N64 y también hubo versiones para GBC), el fogoso **indio Tal´Set** recuperará el papel protagonista y volverá a convertirse en salvador y protector del inescrutable Mundo Perdido. Un agujero en el tiempo le ha transportado hasta allí, desde un escenario de guerra en el que estaba dejándose la piel contra el ejército de Tobías Bruckner. Eso fue en Tejas, año del Señor 1886.

El dinosaurio es tu enemigo, ¡cázalo!

Este nuevo Mundo Perdido estará formado por **escenarios enormes y muy variados.** Habrá densas junglas, templos perdidos entre montañas y hasta bases militares. La flora no nos dará alergia, pero con la fauna habrá que tener cuidado. Y no lo decimos por los animales –chimpancés, loros y otras simpáticas criaturas...– que campárán a sus anchas por allí sin meterse con nadie, sino por las **32 especies de bestias prehistóricas** que nos acecharán a cada momento.

Como hemos podido comprobar en nuestro primer test del juego, los dinosaurios, los soldados dinosoids para ser más exactos, serán tan agresivos como inteligentes. Han sido creados para aterrorizarte, atacarte y dejarte seco al final. Échale la culpa al **nuevo motor de inteligencia artificial, de nombre técnico SDS,** que aplicado a los dinos ha dado como resultado reptiles con el instinto de Rambo. Por si fuera poco, el cuerpo se ha



El arco será una de las armas más polivalentes de Turok. Tendrá flechas venenosas, mira telescópica y podremos utilizarla para derribar enemigos a distancia.



Los enemigos serán muy inteligentes. Una muestra: cuando vean que has acabado con sus colegas, no tendrán reparo en levantar las manos y pedirte clemencia.



Qué os vamos a decir: será para mayores de 18 años. Escabroso y tal.

trabajado igual de bien que la mente. Así, según la manera en que les ataquemos, cada uno de los dinosoid reaccionará diferente, y cada vez seremos testigos de una gama de animaciones distinta. Por ejemplo, si impactamos en la cabeza se caerán de bruces, pero si les golpeamos en las patas veremos cómo cojean y siguen dando guerra; a los soldados enemigos, si les clavamos una flecha envenenada les entrará una buena gastroenteritis y quedarán totalmente anulados. No le des más vueltas: en Turok todo tendrá vida.

Hemos hablado de ataques, y eso nos lleva a detenernos en **las armas.** El nuevo arsenal de Turok dará un nuevo sentido a la frase **"armas de destrucción masiva"**. O sea que contaremos con "herramientas" contundentes y vanguardistas, tanto que incluso se transformarán en vivo y en directo: por ejemplo,

El bello y las bestias

Aquí tenéis unos cuantos seres que nos harán la vida difícil en el juego. Hemos metido a los más peligrosos (los dinosoids de Lord Tyrannus ponen los pelos de punta), aunque también hemos hecho un hueco a Tal'Set, el protagonista. De todas formas, no tendremos que luchar contra todos los seres que veamos. Algunos incluso nos darán pistas para seguir adelante.

El ejército de Lord Tyrannus. *Los dinosaurios antropomórficos son peligrosos, irán armados y harán gala de una Inteligencia Artificial muy elevada.*

Tal'Set, el protagonista *Protagonizó la primera entrega de Turok. Este indio de la tribu Kiowa aparecerá en el Mundo Perdido tras cruzar un portal dimensional.*

Dinosoids. *Atacarán en equipo y serán enemigos muy duros de batir. Usan estrategias, y se protegen los unos a los otros.*

Dinosaurios agresivos. *No combaten en el ejército del malo, pero su instinto les hará atacarte para devorarte sin piedad. Básicamente son Tiranosaurios y velociraptores. Además habrá otros dinosaurios que no serán agresivos.*

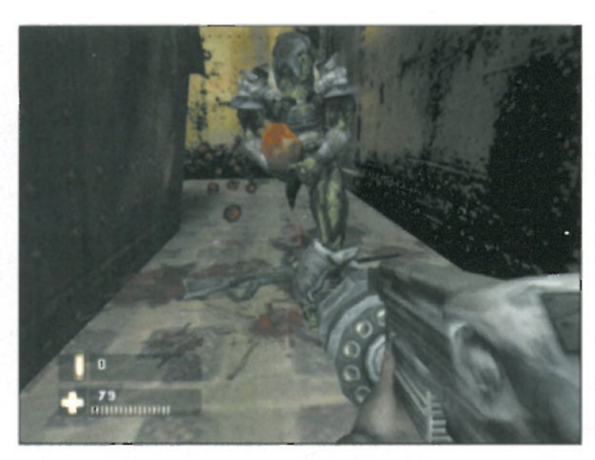


Los escenarios no sólo nos trasladarán a la jungla, sino que también nos mostrarán novedades: templos, fortalezas ultramodernas, ciudades abandonadas...



Disputaremos fases de vuelo sobre un Pterodáctilo con cañón incorporado. No, no van a ser nada calmadas. Al contrario, tendremos más marcha que en «Rogue Leader».





la pistola "evolucionará" a pistola con silenciador y rematará en rifle con punto de mira telescópico. Ahora imagina lo que puede dar de sí la transformación del arma destructiva más importante, el "Cerebral Bore"...

Más novedades

Sí, aún hay cosas por rematar en este capítulo. No habíamos dicho nada del **modo multijugador,** pero habrá que tenerlo en cuenta. Este modo contará con zonas exclusivas, diseñadas especialmente. Cada nivel tendrá diferentes pisos y podremos recoger un montón de equipamiento. **De este modo las batallas serán mucho más vibrantes.**

Y dejamos para el final la historia más novedosa: la fase de vuelo. Sí señor, ¿qué sería de esta aventura sin un pterodáctilo? Pues bien, "pilotaremos" una de estas aves gigantescas para afrontar combates aéreos apasionantes, destruyendo fortalezas o haciendo blanco en otros dinos. Estas fases representarán más o menos un cuarto del total del juego, y le añadirán un toque extra de acción arcade. El colofón perfecto a un indudable superventas.

La saga Turok alcanzará su culminación en la nueva consola de Nintendo. Sus credenciales: más acción que nunca, enemigos inteligentes y una interacción absoluta con los escenarios.



El juego combinará acción y aventura, aunque los disparos y las escaramuzas con los dinos se llevarán la palma. La verdad es que no habrá un segundo de descanso.

Las armas de TUROK

El arsenal se ha potenciado en esta entrega. Habrá más armas que nunca y además mejorarán (como ves aquí) para hacerse más contundentes.



La pistola básica será una de las primeras armas de fuego que tendremos. Irá bien para pequeños bichos.

Con el silenciador podremos infiltrarnos con la pistola entre las filas enemigas sin delatarnos.

Evolución completa. Al final la pistola se convertirá en un fusil de francotirador con mira telescópica. Arma mortal.

El mito se mantendrá aún más vivo en nuestras GameCube

RESIDENT EVIL

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- AVENTURA DE TERROR
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **CAPCOM/EA**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **INGLÉS**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Shinji Mikami fue el creador de «Resident Evil» y se dedicó de lleno a la primera y segunda parte de la saga, pero luego lo dejó. ¿Por qué? Pues porque no le gustaba cómo estaban saliendo las cosas, el aspecto del juego nooo... no le congratulaba. Sólo ahora, **con la versión GC, ha vuelto a involucrarse de lleno** para conseguir desarrollar el sueño/pesadilla que tiene en su cabeza desde hace tiempo.

Este es sólo el primer "Resident" que veremos en nuestra consola. **A lo largo del 2003**, y en cortos intervalos de tiempo, recibiremos **«Resident Evil 2»** y **«Resident Evil 3»**, ya que se va a usar el mismo motor que disfrutaremos en este primer título. Pero antes, el exclusivo **«Resident Evil 0»**. A fliparla.

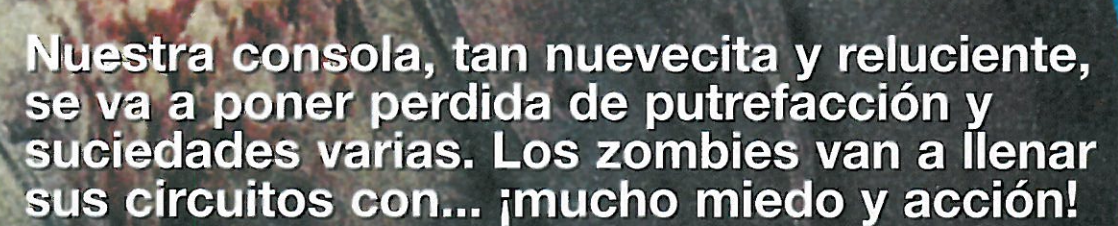
SE VENDERÁ SOLO

Todo el que ha podido probarlo por aquí, ya quiere tener una GameCube. Un seguro de ventas para Nintendo.





Los zombies serán muy resistentes. Mirad éste, con una daga en la testa.



Nuestra consola, tan nuevecita y reluciente, se va a poner perdida de putrefacción y suciedades varias. Los zombies van a llenar sus circuitos con... ¡mucho miedo y acción!

Aunque falten dos meses aún para que el DVD salga a la venta en España, ya "huele a zombie" por la redacción de NA (en sentido figurado, que aquí somos todos muy peripuestos). La llegada de la **versión americana de "RE"** fue un acontecimiento celebrado con champán, chorizos del pueblo... y muchas partidas con Jill Valentine y Chris Redfield. Ya sabéis, los protagonistas de aquel primer "Resident" que no pudimos disfrutar los nintenderos. Pero ya están a punto de llegar, y con tal **cantidad de novedades** respecto a aquella primera versión, que se puede decir que sí, será "Resident", pero elevado... al cubo, claro. Todos los que recelan por "la traición de Capcom" tienen razones para hacerlo. Desde el traje de policía de Jill hasta la alfombra de la escalera de entrada; los caretos de los infectos por el virus, las puertas, el papel de la pared... todo ha sido remodelado y **mejorado en un 600%**. Así, nos encontraremos de nuevo en la mansión que habitaron los zombies de hace seis años, pero con unas reformas en tabicación, mampostería y alicatado de dejarse siete o más sueldos en poner ciegos de refrescos a los muy señores obreros.

¡Ya veo, ya veo!

Pues vaya un momento para recuperar la vista, justo cuando los zombies son más feos, hijo. Pero bueno, así **podrás admirar la luz**, la anhelada iluminación que vimos en las primeras e increíbles pantallas que Capcom difundió. Lo de las sombras era verdad, tendrán un comportamiento totalmente real. Es decir que, si corres por un pasillo con sólo un foco de luz, verás cómo la ▶

El juego será para mayores de 18 años, así que, no sigas mirando... por abajo.



La impresionante calidad de GameCube se verá reflejada en «Resident Evil», y viceversa. El juego de GC más apabullante técnicamente de la primera hornada.

APAGAD LAS LUCES, COGED LAS PALOMITAS

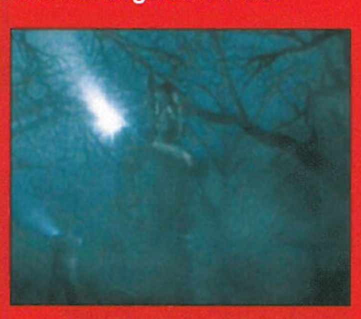
El argumento de este DVD es tanto o más interesante que el de cualquier película (buena, porque las hay que...) de terror. Nos lo mostrarán en la intro, al comenzar una nueva partida, y podremos observar el increíble grado de realismo que Capcom ha conseguido en GC.



En la televisión local de Racoon, una señora, quiera Zeus que aún señorita, informa de varios fallecimientos con muestras de violencia canina y algo...



...porcina, también, porque hay que ser cerdo para hacerle eso de la imagen a alguien. ¡Y encima era del equipo Alpha de S.T.A.R.S.! Pues...



...hay que investigar este embrollo y, para ello, qué mejor que enviar al equipo Bravo al bosque del suceso por la noche (y sin cenar, seguro).



Claro que, como siempre que se junta un grupo de personas hay uno que adopta el papel de idiota, las cosas se tuercen un poco. No os vamos a...



...decir más que, el jefe Wesker, tiene que andar salvando a su gente, a tiro limpio, de los perrazos que han atacado al tonto del pañuel... ¡HUY!



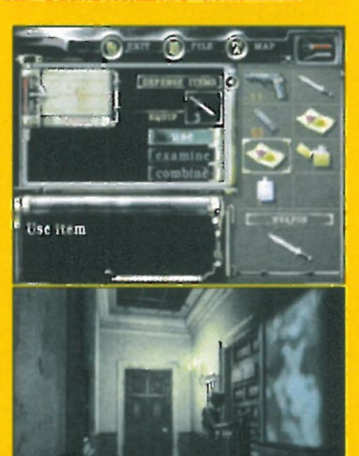
Y... ¡ejem! Y entonces será cuando Jill, que andaba buscando setas, es abrazada por Chris y... se van al cine. Ahora no se me ha escapado nada.



Las cámaras se situarán en los lugares más rebuscados, para poder ofrecer las tomas (queda de cine) más espectaculares.



En la zona del cementerio viviremos algunos de los momentos más tétricos del juego: verjas, lápidas, hierbajos, zombies feos...



EL INVENTARIO DE LOS HÉROES

Con tanto correteo, parece que uno no pueda pararse a coger nada. Pero se puede, se puede. Dependiendo del personaje, tendremos seis u ocho huecos en nuestros bolsillos. Jill, la más favorecida, contará además con objetos tan interesantes como la ganzúa (lock pick), que podrá abrir ciertas puertas. Y además, ambos personajes tendrán el nuevo submenú de ítems de defensa. De éstos podremos acumular cuantos queramos.



Cuando un infectado palme, caerá de forma realista. Aquí tenéis el ejemplo.



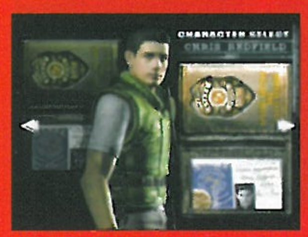
En las terrazas exteriores podremos admirar el cimbreo de plantas y ramas.



Mientras tengas balas, bien, pero si suena clic, clic... ¡lárgate a buscar más!

LOS PROTAGONISTAS

La aventura se podrá vivir con dos personajes distintos: Jill Valentine, la inteligentísima chica veinteañera, y Chris Redfield, un hombre de treinta y pocos años, experimentado en todo tipo de armas y combates.



Con él, Chris, nos enfrentaremos a un juego duro. El número de balas será más que ajustado, sólo podrás llevar seis objetos, y su primer arma es un machete.



Jill, en cambio, contará con algo más de margen en la munición, aparecerá con su propia pistola, y podrá llevar ocho objetos.



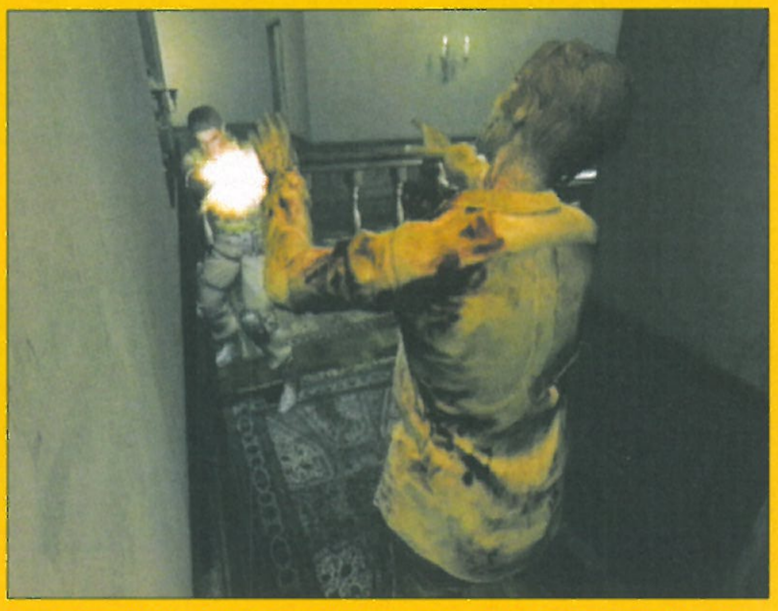
Y además, durante el juego veremos a otros compañeros, que nos ayudarán... o viceversa.



El agrietado de techos y desconchado de paredes recordará a la casa de la abuela.



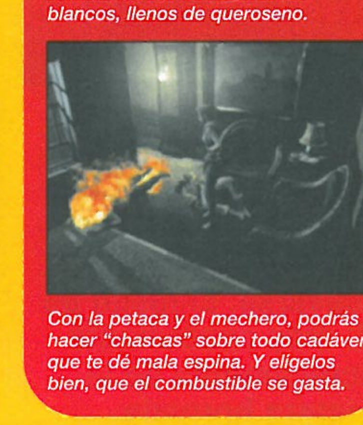

Pero aquí habrá señores que no conocen ni a su abuela, de lo "grillaos" que andan.



La gran variedad de infectos que podremos apreciar, no irá en detrimento del detalle puesto en cada uno. Fijaos en la camisa, con sus arrugas y manchas. Le ve mi madre...

PELIGRO: INFLAMABLE

Entre los malos que encontraremos en nuestro recorrido, habrá algunos que, una vez tumbados a tiros, no desaparecerán de la habitación. ¡SITUACIÓN PELIGROSA!



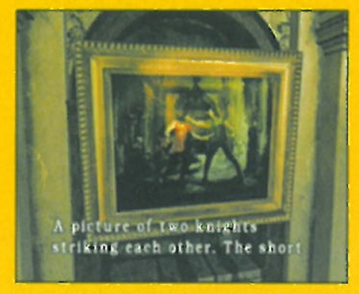
Si tienes ya una petaca que parece para "güijkearse" pero no, deberás llenarla en uno de los bidones blancos, llenos de queroseno.

Con la petaca y el mechero, podrás hacer "chascas" sobre todo cadáver que te dé mala espina. Y elígelos bien, que el combustible se gasta.

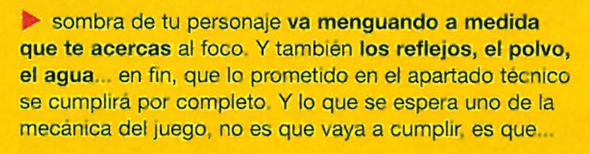








Todas las habitaciones tendrán objetos que pueden ser examinados. A veces, mirar bien un cuadro es la clave para...



▶ sombra de tu personaje **va menguando a medida que te acercas** al foco. Y también **los reflejos, el polvo, el agua**... en fin, que lo prometido en el apartado técnico se cumplirá por completo. Y lo que se espera uno de la mecánica del juego, no es que vaya a cumplir, es que...

Se va a salir

¿Un maldito se va a escapar? Pues no será por encima de mi cadáver, si acaso, por encima de éste que se acercAAAH! ¡PAM! ¡PUM! Bueno, que eso, que como en todo "Resident", nos tendremos que defender de los **ataques de los zombies** (y de los cardíacos) a base de tirito y tentetieso. Esta vez el **arsenal de armas** (Beretta, lanzagranadas, escopeta...) se verá complementado con los nuevos **ítems de defensa**, que ofrecerán un seguro de vida cuando seamos trabados por un baboso de éstos. ¿Que se te pega uno? Pues le propinas una **descarga eléctrica, o le clavas una daga** en la testa, y a ver si vuelve. Además de tirotearse con enemiguillos (y enemigotes, pues habrá por ahí una serpiente que déjala correr), habrá que darse tremendos garbeos por **las cuatro plantas de la mansión y alrededores** (especialmente ideados para esta entrega GC) para conseguir desentrañar el misterio planteado al comienzo. Iremos recogiendo misteriosas llaves, saludables hierbas, desveladores informes, enfrentándonos a puzzles (muchos de ellos de nuevo diseño, también exclusivo de GameCube) y encontrándonos de vez en cuando con nuestros compañeretes de S.T.A.R.S. en **secuencias cinemáticas totalmente nuevas**. Tal variedad no puede defraudar a nadie, y menos si ya disfrutó con el "Resident" de N64. Capcom ha decidido **asustarnos sacando partido del maquinón** al que han trasladado toda la saga. En dos meses, el mejor "RE" con nosotros.

¡NO TE PIERDAS!



La luz. Pasar por cualquier ventana será un espectáculo para la vista. Serás capaz de ver incluso el polvillo del ambiente, a través de los rayos de luz de luna que entran. Y esto, dentro de la casa. Fuera, podrás apreciar el viento en la hierba y las ramas de los árboles, las sombras móviles que generan... ¡¡PRECIOLO!!



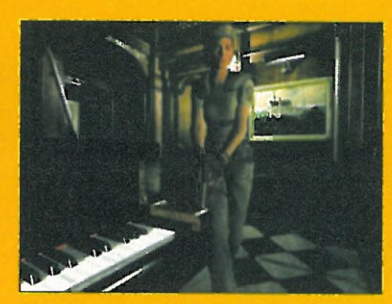
Eso que los que saben mucho llaman "gore", ha sido potenciado en un mucho por ciento para esta versión. Ya en la primera secuencia, la del zombie merendando, podrás ver... un momento, ¿tienes 18 años, hijo?



Con lo abandonada que se suponía la mansión, hay que ver la de velas encendidas y suelos encerados que muestra. ¿Habrá señoras de la limpieza zombies, por ahí?

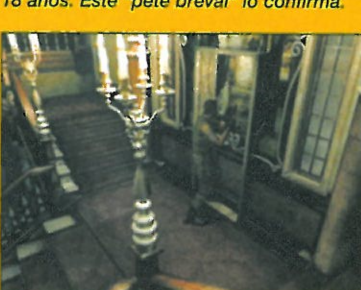


Que quede claro que es para mayores de 18 años. Este "pete breval" lo confirma.



El enigma del piano seguirá entre los originales puzzles a resolver en "RE".

La serie comienza una nueva andadura por los circuitos de GC. Alcanzará el cúlmen técnico, pero también se mejorarán multitud de aspectos jugables, y se incluirán extras para alargar su vida.



La distribución de puertas también ha cambiado. Esta, en la escalera, lleva a...



¡Un relámpago! ¡Hemos "pillao" un relámpago! Qué lujo lumínico, ¿eh?

DE CÓMO CAPCOM "SE LO CURRA" PARA DAR MÁS MIEDO AÚN

Está claro que lo más horroroso del juego son los monstruitos que nos acosan con su presencia. Por eso Capcom ha creado nuevas criaturas y dado privilegios a algunas otras.



Lo primero es quitar al jugador la poca confianza que pudiera tener. Si encuentras por ahí un zombie tirado, o te lo cargas tú, no te confíes. Podría levantarse y armarte la que ves ahí.



Después, qué mejor que abusar de la diferencia de tamaño para "acongojar". Armatostes como la serpiente, o esta planta mutante, serán tan enormes que no sabrás por dónde empezar a atacar.



Y por último, la sorpresa. Si el Licker fue la estrella de «Resident Evil 2», en este DVD nos encontraremos con mutaciones aún más espeluznantes. Los tentáculos salen de su espalda, sí.

CRÓNICA DE UN MORDISCO



¿Anunciado? No, no, los "bocaos" sólo se producen cuando te pillan por sorpresa. En ese momento, y a la vez que pulsamos stick y botones desesperadamente, asistiremos a un delicioso (sobre todo para el zombie) trabajo de animación. Verás a ambos personajes manotear, empujar, tambalearse, arquear el torso... y morder.

¿Te creías una bestia de los puzzles? ¡Pues toma animalada!

ZOOCUBE

El primer puzzle para GameCube promete originalidad, calidad y animaladas de adicción.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- PUZZLE
- JUNIO-JULIO
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **PUZZLEKINGS**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Idioma: **INGLÉS**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

PuzzleKings cree que si un juego es sólo un 1% más fácil de jugar, el número de jugadores potenciales se incrementa en un 5%. Consecuentemente, se han pasado muchas, muchas horas rediseñando su producto para que sea fácil empezar y engancharse al título a los 30 segundos de haberlo probado. Todo un récord.

ORÁCULO

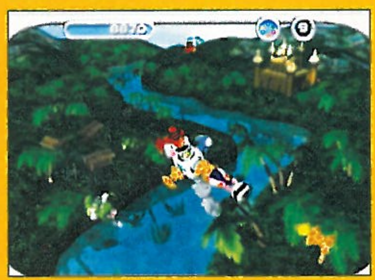
Como todo título realmente original, le costará despegar, pero **su jugabilidad lo subirá a las alturas.** Un proyecto que **ha tardado cinco años** en salir a la luz, es una garantía de jugabilidad.



Sólo con juntar dos piezas del mismo animal, desaparecerán de la columna. Lo malo es que, a seis caras, seis columnas, claro.



Entre los doce modos de juego que se incluirán (va a ser variadito, ¿eh?), encontraremos un atractivo y sencillo tutorial.



Un paisaje de china, con su reflectante río, será otro de los bellos fondos.



Llamándose «Zoocube» no es de extrañar que las piezas sean caras de animales.



La opción para dos jugadores se podrá disfrutar en modo versus o cooperativo.



Acclaim se ha propuesto "reventarnos la cabeza a lo bestia". Entra un poco de congoja, ¿eh? Pero no, nadie va a liarse a tiros, ni nada así de violento. Faltaría más. Sólo nos dejarán delante de un puzzle y, aprovechando que no tenemos costumbre, a ver si nos revienta la breva sola.

¡Pedazo de cerdo!

No ponerse de ninguna manera, chavales. Es que este puzzle, como la mayoría, tiene piezas, y **las piezas son de animalitos,** entre ellos el cerdo. De hecho, esos trozos de bicho son el resultado de ciertos experimentos (con un resultado que ni Jimmy haciendo alfombras refritas, que le salen muy mal, todo hay que decirlo) sobre cambios de forma y volumen en seres vivos. Vamos, un desastre ecológico que deberemos resolver nosotros, **recogiendo las piezas de animal, haciendo un "collage"** de los bichos en nuestro Arca (que será como el de Noé, pero ya luego, en el futuro) y repoblando el mundo de fauna como Zeus manda.

Rodeados por escenarios cuidados y de un plausible realismo en el uso de la luz (verás moverse las sombras de todos los objetos a medida que pase el tiempo), manejaremos nuestro cubo. Si, todas las piezas que aparezcan en la pantalla irán hacia el centro, justo donde está **el cubo que voltearemos a nuestro gusto con ayuda de ¡las dos palancas del mando de control!** Así, cuando llegue una pieza de cocodrilo y la hagamos coincidir con otra de la misma especie, saldrá disparado un cocodrilo bien formado, y ganaremos los correspondientes puntos. Además, la cosa estará **aderezada por ciertos ítems, como bombas para limpiar el cubo de piezas,** que nos resultarán bastante útiles. Pero aún más interesante es saber que se podrán echar partiditas a dos, tres y cuatro jugadores. ¡No digáis que no **suena a pique bestial!**

¡ZOOCUBE EN GBA!

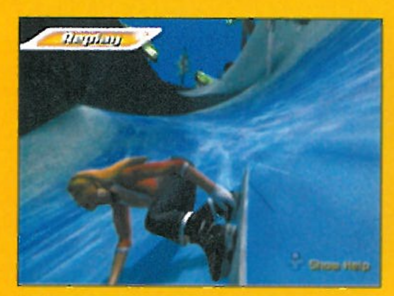


Vamos a robarle protagonismo a la versión GameCube, mostrándoos las primeras imágenes de la de GB Advance, que tendrá el mismo nivelazo de jugabilidad y la misma estructura de juego. Pero, ¿serán compatibles ambas ediciones?

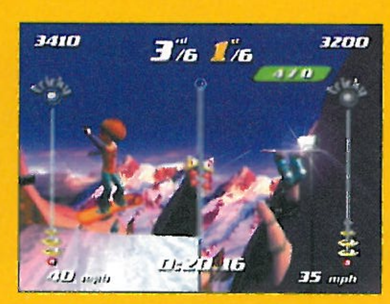
Un desafío a la gravedad... de las caídas

SSX TRICKY

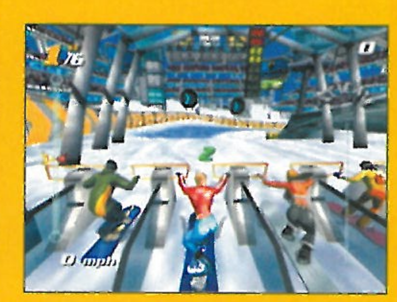
¿Te gusta la nieve? Pues en este nuevo título vas a poder comer toda la que quieras, majo.



En las repeticiones apreciaremos el buen trabajo de modelado en personajes.



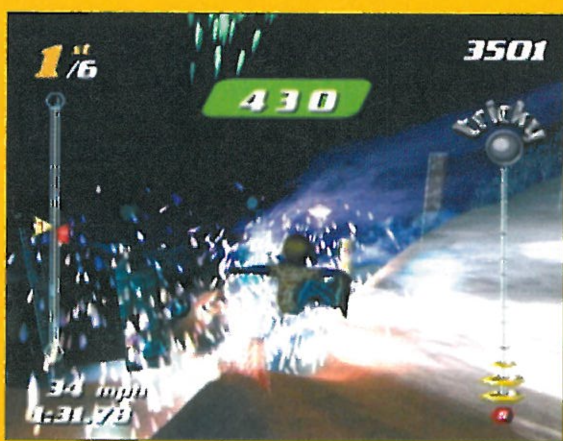
El modo para dos jugadores no perderá en nivel gráfico y ni siquiera en velocidad.



Justo después de salir será cuando más empujones veamos. A nosotros y a otros.



Los cañones de nieve se encargarán de nublarnos la visión de vez en cuando. El mogollón de corredores, lo empeorará.



En las pistas nocturnas, los focos serán los protagonistas del apartado visual. Y si además tú también lo haces bonito... ¡buf!

Muchos de nosotros somos lo más pato que ha existido o existirá sobre una superficie tan resbaladiza como la nieve. Menos mal que, para quitarnos tal peso sociocultural de encima, existen los señores de EA y su nuevo «SSX Tricky» para GameCube. En él, podremos controlar a uno de los **doce excéntricos snowboarders**, entre los que hay algunas chicas...

¡Pedazo de cerdo!

(¿Sensación de dejavu a estas horas?). Iba a decir que hay algunas chicas, como la voluptuosa Marisol, a las que será una delicia ver bajando a toda caña por un escenario enorme (uno de los puntos fuertes del juego). Y si no os referíais a eso, entonces seguro que queríais hablar de la **rivalidad entre los corredores.** Un aspecto que aparecerá en exclusiva en la versión de «SSX Tricky» para GameCube, por cierto. En las demás versiones para diferentes consolas ya podíamos pegarnos durante la carrera con los que se atrevieran a pasar por nuestro lado. Le soltabas una torta a uno, y lo veías revolcarse y quedarse atrás, o caer hasta el fondo del escenario. Ahora la cosa cambiará porque tendremos un rival, alguien que, además de correr hacia la meta, como todos, querrá hacernos la puñeta tirándonos al suelo cada dos por tres. Pero esa será sólo una de las novedades. Por lo demás habrá un total de **diez pistas** (que seguirán siendo lo más enorme visto en juegos de snow) y **treinta trucos (posturitas)** para cumplir. Además, un tutorial se encargará de enseñarnos a controlar, y el modo dos jugadores, de que aprendamos a perder. Muy fresco todo. Ideal para el veranito.

¿TÚ QUÉ DICES QUE QUÉ DICES TÚ?





Los diálogos previos a las carreras serán de viva voz, y verás cómo tu personaje y el rival se van "encendiendo". Y luego, pasa lo que pasa.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- SNOWBOARD
- JUNIO
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA CANADA**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Idioma: **INGLÉS**

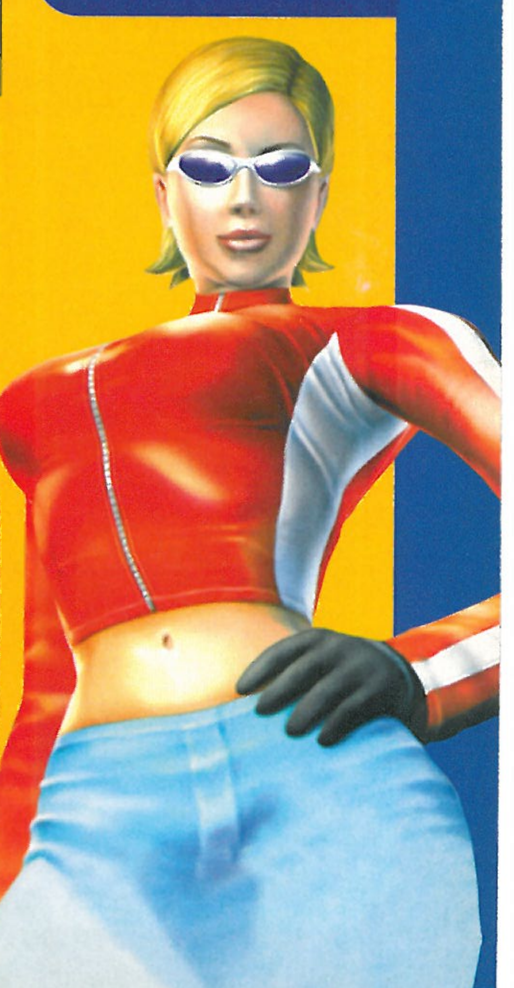
ADEMÁS SABEMOS QUE...

- "www.ea.com/easportsbig/games/ssxtricky", podréis encontrar... bonitos wallpapers.



SE RECOMIENDA...

Probarlo para saber lo que es un escenario de «SSX Tricky». Y luego ya decidirás qué es enorme.



OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **AVENTURA/ PUZZLE**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 19 BLOQUES**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**

- **1 JUGADOR**
- **5 ESCENARIOS**
- **MODO HISTORIA Y DESAFÍO**

- Precio: **60 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Qué original manera de pensar!

PIKMIN

Tienes jardín en casa? ¿un macetero? ¿una judía en un bote? Bueno, pues aunque sea un clavel de plástico duro... ¿No? ¿Y tú vas a cuidar de estos bichitos tan majuelos que dan ganas de comérselos o... o...?

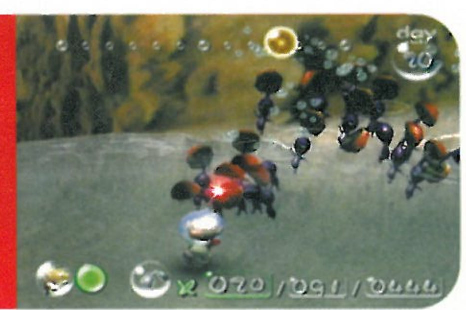
¡No seáis tooontos!

La originalidad siempre ha sido un punto de controversia para los jugones. Los hay que, si no saben de qué va la cosa, ni miran el juego. Menos mal que leyendo esto estáis demostrando inteligencia plena, de la cual deberéis hacer uso, por cierto, para jugar con garantías a "esto". Como ya sabréis, la cosa va de apañárselas en un planeta hostil para poder volver a... otro planeta hostil para nosotros, pero hogar del diminuto Olimar, nuestro héroe. El cabezón será el punto de referencia de la historia. Debemos **conseguir las treinta piezas** de su maltrecha nave en treinta días, que es lo que nos durará el aire de nuestro traje espacial. Cual naturista europeo en "las indias" (¡pero qué brutos fueron!), su diario nos irá informando de los conocimientos adquiridos respecto a flora, fauna y... y Pikmin, que no son ni fauna, ni flora; si acaso, "flaura", o "fona"... las dos cosas juntas, vamos. Estos bichitos son como un tubérculo que, cuando es desenterrado, puede darse garbeos por ahí, porque tiene patitas, y también brazos, para coger cosas. **Confían en ti** como si fueras su castísima madre, y **te seguirán allá donde vayas.** Claro que, sin ellos, no podrás ir muy lejos. Al principio del juego encontraremos un solitario Pikmin rojo y, con su ayuda y esfuerzo, tendremos que **cosechar objetos** para poder introducirlos en su nave (también conocida como "el cebollo que todo lo aspira") que los convertirá en más Pikmin. Cuando ya tengamos diez o doce, la cosa se pondrá más interesante. Obstáculos como una caja de cartón ya pueden ser movidos **uniendo las fuerzas de diez de nuestros Pikmin,** y así conseguiremos ampliar los paseos del, todo hay que decirlo, pedazo de inútil de Olimar.

¡Es que es verdad! El hombre éste **sólo sabe dar cabezazos y lanzar Pikmin** (ambas acciones, con el mismo botón), mientras que los **Pikmin pueden construir puentes, tumbar puertas, atacar a otras especies,** recoger todo lo que haya por ahí tirado (incluyendo las ▶

¡NO SEÁIS MALOS!

Parece mentira pero en cierto momento del juego, estos adorables chavalines, a los que uno llega a coger cariño y todo, se pueden volver hostiles. Si lo hacen, te perseguirán intentando sacudirte hasta la muerte. ¿La manera de quitárselos de encima? Como con las abejas.

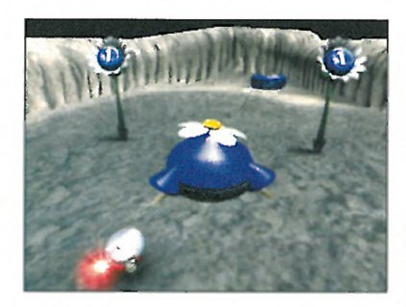




Esa puerta, que suena a metal cuando los Pikmin la sacuden, sólo se abre a bombazos. Así que, hala, un pitidito y vámonos todos a buscar bombitas, majos.



Todo bicho viviente que haya sido derrotado, se puede llevar a uno de los cebollos de colores para que salgan más Pikmin. ¡Voy a hacer Pikmin con tu cadáver! ¡Mola!



BELLEZA **La cantidad de detalles puestos en el juego harán que paseéis con Olimar admirando las texturas de cada hoja, las cimbreantes sombras de las ramas, la ondulación del agua... ¡naturaleza!**

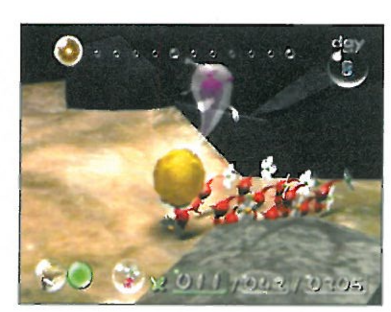




Una de las maneras de provocar que nuestros Pikmin maduren (y les salga un "floro en la breva") es darles un aceite de roca muy rico. La otra, dejarlos enterrados un tiempo.



¡Eh, una pieza! Pues nada, construimos el puente y a por ella, que quedan menos.

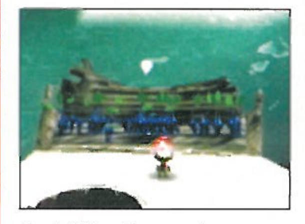


EL COLOR SÍ IMPORTA

Nuestros tubérculos andantes son todos igual de "tirillas", pero tienen distintos colores. Y eso es importante, ya que cada color da un tipo de habilidad extra a los Pikmin. Veamos, pues.



Rojo: *Resisten las llamas de estos enemigos, y también los escapes flamígeros del suelo.*



Azul: *Sólo ellos pueden cruzar zonas inundadas. Si no, a ver cómo llegarías a este puente.*



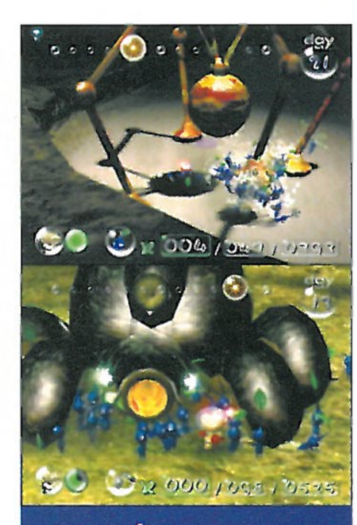
Amarillo: *Agarran bombas por instinto y los puedes lanzar al doble de la altura normal.*



Los enemigos, no creáis que se quedan quietos esperando la muerte, no. Éste, además de escupir fuego, se sacude a los Pikmin de encima cual toro en el rodeo.



Esos pedrolos con grietas son las bombas. Aparecen siempre dentro de latas viejas. No sabemos su procedencia, pero podrían ser albóndigas de bote petrificadas.





En los escenarios más avanzados, nos encontraremos con enemigos voladores, como ese "abejorrazo". ¡A tirarle Pikmin!



Para llevar cada pastilla y bicho muerto, hace falta un número mínimo (el azul) de Pikmin. Si pones más, llegarán más rápido.

LOS MÁS BICHOS

Si la mayoría de los enemiguillos ya crean dificultades, hay algunos queee... El pedazo de araña de arriba atrae a los Pikmin con sus patazas, las levanta y... los aplasta (snif!). El escarabajo de abajo tira piedros por la boca y parece invulnerable. Si adivinas sus puntos flacos serás recompensado con una ansiada pieza de nave.







piezas de la nave, he ahí la cuestión)... Bueno, el caso es que los Pikmin son unos tíos hábiles a los que les puedes encargar cualquier cosa con sólo pulsar el stick amarillo hacia el lugar u objeto donde quieres que actúen. Si hay suficientes Pikmin, da por hecho el trabajo que sea. Y ahora, poned la oreja cerca que os vamos a contar un secret...



¡TRRIIIIIIT!

Olimar toca el pito y los Pikmin tienen unos orejones de cuidado. Este canal de comunicación hará posible que los Pikmin te obedezcan, además de seguirte. Si se disponen a recoger un objeto que no quieres, pues pitas y vuelven a tu ladito. Y, lo más importante, mediante un pitido dado con el botón X, puedes **separar los Pikmin por colores.** Como ya tenéis que saber (porque lo hemos dicho mil veces), los hay de **tres colores, cada uno con sus características** especiales. Si vas a atacar a un animal que echa fuego, usa el pito y podrás llevarte sólo a los rojos, que son los que resisten el calor. Lo mismo puedes hacer para que te acompañen sólo los azules, si vas a cruzar un lago para recoger un cadáver de enemigo. Y si eres capaz de organizarte bien, podrás dejar a los rojos atacando al fogoso y a los azules de entierro, mientras tiras Pikmin amarillos (que pueden coger bombas) contra una puerta aún cerrada. Una vez que te hayas acostumbrado a no seguirlos mirándolos y diciendo "pero qué monos y qué bien trabajan por mí", será cuando cojas el verdadero espíritu al juego. **Requiere mucha organización,** pero es de lo más original, bello y divertido que puedes echarte al mando en GameCube. Las gracias, al míster: Miyamoto San.



¡Chs! Hablad bajo que vamos a despertar a un enemigo poniéndole 94 Pikmin en la chepa. ¡Veréis qué risa!

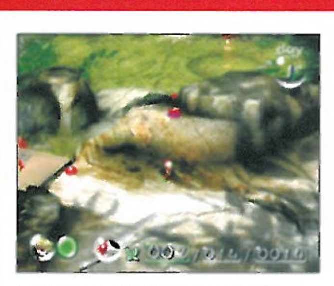


Algunos bichos como ese verde brillante, no se pueden eliminar, y sólo sirven para despistar a tus chavalines.



No creas que Olimar es inmune. Si se pone a tiro, los enemigos le pegan bocados como a un Pikmin más.

UN JUEGO PARA MIRAR



El nivel de realismo gráfico de Pikmin es total. Y si no, haced la prueba. La primera vez que pongáis el juego en vuestra TV, llevaos a la abuela con vosotros. Ya veréis como, después de una partida, dice que le ha gustado mucho el documental éste de la National Geographic.



Irse solo a explorar por ahí está muy bien, pero hay que tener cuidado con los enemigos. ¡Olimar, hijo! ¡QUE TE VA A CAER ENCIMA EL SAPOOO!

UN MUNDO APARTE

«Pikmin» te irá atrapando en su mundo poco a poco, hasta que pienses que todo lo que ocurre en el juego es natural. Es uno de los pocos títulos con ese "algo" especial.





¿CÓMO SE REPRODUCEN?





Pues, tras hacerte con el primer Pikmin, que anda enterrado y solo, debes mandarle que coja una pastilla en la que ponga "1". Al cogerla, la llevará a la cebolla de su color, que aspirará la pastilla y, en el mismo momento, expulsará dos semillas de Pikmin. Luego tiras de ellas y... ¡ya tienes 3!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95

▲ En cuanto a decorados, la belleza y el realismo se disputan el liderazgo. Personajes muy sólidos.

▼ Aunque sea de noche, algunos escenarios están demasiado negros.

SONIDO 92

▲ La música, además de sorprendentemente relajante, es muy original. Además de los Pikmin, todos los enemigos sueltan varios quejidos y gritos diferentes.

▼ La música es original, pero puede ser también "rayante".

JUGABILIDAD 93

▲ Como zamparse un helado: al principio todo es muy suave y agradable, pero cuando llegues a lo duro...

▼ Dan ganas de hacer un plan antes de cada jornada. Demasiados objetivos juntos.

DURACIÓN 92

▲ Treinta días y treinta piezas. ¿A una por día? No, así no va. Tendrás que tirarte semanas para conseguir todas las piezas y ver lo que le sucede realmente a Olimar.

▼ Pero puedes cansarte de tanto repetir días inútiles.

TOTAL 93

▲ Lo visual, lo original y lo, lo... ¡LO BONITO QUE ES!

▼ Después de haber jugado mucho, sigue siendo... raro.

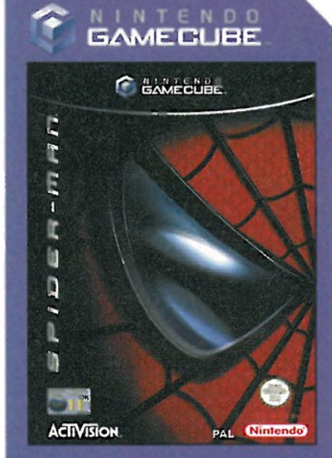
EL RANKING

1. Pikmin

No hay, y dudamos que vaya a haber, algo parecido a este juego. Si acaso, el esperado «Rebirth», que mostrará también naturaleza a mansalva. Pero, en cuanto a concepto, «Pikmin» no tiene punto de comparación (de Miyamoto, tenía que ser).

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **TREYARCH**
- Tipo de juego: **PLAT.-ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES DE 11 AÑOS**

- **TARJETA DE MEMORIA: 2 BLOQUES (MÍNIMO)**
- **CONEXIÓN GB ADVANCE: NO**

- **1 JUGADOR**
- **22 NIVELES + EXTRAS**
- **19 PERSONAJES**

- Precio: **69,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

La nueva estrella de la acción

SPIDERMAN

Habéis leído sus cómics; habéis visto su serie de dibujos en la tele; habéis disfrutado con sus juegos; sólo faltaba una película, pero tranquilos que todo llega...

La película viene con juego incluido

El absorbente universo de Spiderman aterriza en los cines y en GameCube, simultáneamente, para que se note la buena relación. En los cines, el hombre araña protagoniza una **buena peli de acción,** con jugosos efectos especiales y alguna polémica con el tema de las Torres Gemelas, y en GC ofrece algo parecido (sin las torres, claro). Podéis hacer la prueba. Una vez conectéis el juego, una oscura intro (tan oscura como el resto de la ambientación del juego) nos muestra cómo Peter Parker, un estudiante que vive con su tíos, es picado por una araña que ha sido alterada genéticamente. Parker adquiere de repente una serie de habilidades propias de los arácnidos: fuerza descomunal, capacidad de adherirse a cualquier superficie o un especial sentido que le avisa en situaciones de peligro. Habilidades que no le servirán para impedir la trágica muerte de su querido tío Ben, pero sí para tomar venganza: dedicará todos sus esfuerzos y nuevos poderes a luchar contra el crimen. Veis, cómo en la película.

Pues bien, así se inicia la aventura, pero antes de lanzarnos a jugar como locos (bueno, mejor dicho, tras haber empezado a jugar y recibir galletazos por todas partes), mejor vamos a optar primero por el modo entrenamiento. Esto es básico si queremos familiarizarnos con los movimientos de Spiderman, que van desde el salto simple hasta las combinaciones más complejas en los combates aéreos. Una vez superado el entrenamiento, que por cierto es bastante entretenido, podemos entrar directamente en materia...

¡Esto es otra cosa!

Ahora sí que podemos enfrentarnos nosotros solitos al crimen que asola la ciudad de Nueva York. Lo haremos controlando a **Spiderman en diferentes momentos de su vida:** desde sus pinitos en la lucha libre para ganarse unos dólares, hasta ▶



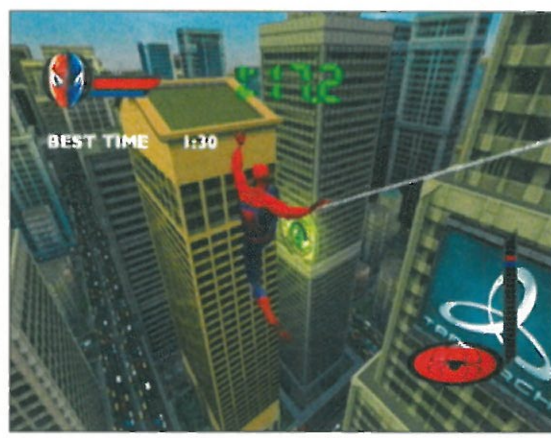
FIEL A LA PELÍCULA

El argumento del juego es uno de sus puntos fuertes: está basado en la recién estrenada película de cine, y nos mostrará una compleja trama de engaños, intrigas y, ante todo, muchísima acción. En diferentes secuencias cinemáticas iremos asistiendo al devenir de la trama, empezando por la propia génesis del héroe.



BONUS Y EXTRAS

En «Spiderman», si perseveras tendrás premio. Complétalo y podrás jugar con otros personajes, probar varios minijuegos, disfrazarte, o incluso manejar a un Spider algo... sí, algo más cabezón de lo normal.



Las vistas en la ciudad son espectaculares, tanto de día como de noche. ¿Ves esos cochecitos? ¡Todos se mueven!



Permanece atentos a objetos como las vidas extra, energía o los nuevos combos de golpes. ¡No te dejes ni uno!



En algunos momentos encontraremos otros personajes con los que colaboraremos en nuestra lucha contra el Duende Verde. Aquí defendemos a un poli que está en apuros.



¡GENIAL! Con este título podrás estar bajo la piel de Spiderman, protagonizando una aventura de acción desbordante, que sigue el argumento de la película. Y si eres fan, además encontrarás un montón de extras.

¡¡MIRA CÓMO SE MUEVE!!

Nuestro Spiderman no se limita a volar sin más, colgado de su tela de araña. Si quieres resolver todos los niveles con superioridad, tendrás que memorizar su amplísimo catálogo de movimientos.



Volar es muy sencillo, pero desplazarte correctamente y al tiempo combatir en el aire es harina de otro costal.



¿Problemas con los rivales? Hay docenas de combos de golpes esperando a que los aprendas, y así poder darles su merecido.



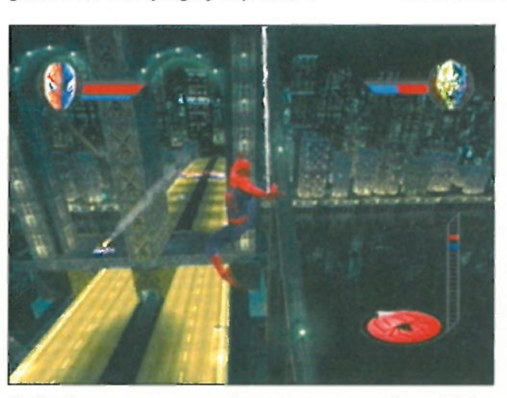
Jugando, desbloquearemos material gráfico del videojuego y la película.



El sentido arácnido zumbará en la cabeza cuando la cosa se ponga peligrosa.



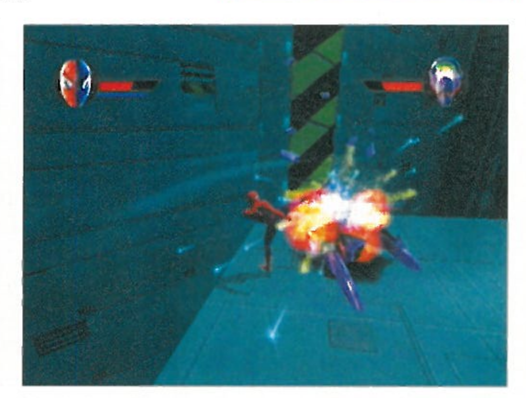
En la primera misión debemos pillar a los asesinos de nuestro tío Ben.



En las fases nocturnas sobrevolaremos un Nueva York perfectamente iluminado. Qué flipante.



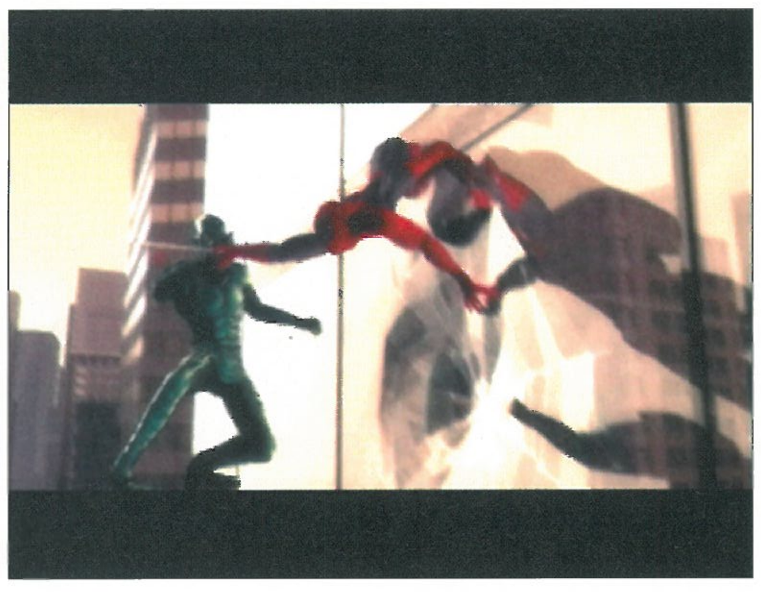
Debemos hablar con todos los personajes que encontremos. La información que nos dan es muy útil.



En niveles más avanzados, los robots enemigos irán a la yugular. Átalos con la tela y despáchalos uno a uno.



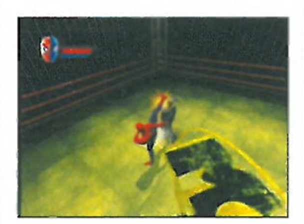
Antes de iniciar cada nivel se nos ofrece una detallada descripción de los objetivos, así como consejos sobre la mejor forma de conseguirlo.



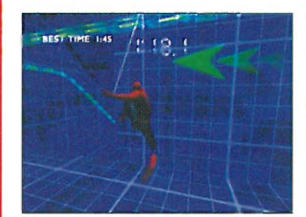
Esta es la primera vez que veréis al Duende Verde, en la intro del juego. Para volver a encontraros con él, deberéis alcanzar el final del juego: es el último enemigo.

UN POCO DE PRACTICA

Tendremos que pasar por la "academia" inevitablemente antes de empezar a jugar. O no podréis dominar todas las acciones que podemos realizar con nuestro héroe.



Empezar el tutorial es fácil. La primera misión consiste en dominar los movimientos de combate: puñetazos, patadas...



En segundo lugar aprendemos a balancearnos suspendidos con nuestra tela de araña. Debemos seguir la dirección de la flecha.



Después pasamos al combate aéreo en las calles de Nueva York. La misión es seguir la brújula mientras le damos caña a las dianas.



Durante el juego haremos frente también a objetivos secundarios como proteger a personas inocentes. Lo mejor será inmovilizar a los malos con la tela de araña.





Antes de enfrentarnos con el Duende Verde, rescataremos a Mary Jane.

▶ sus primeros encontronazos con las grandes mafias.

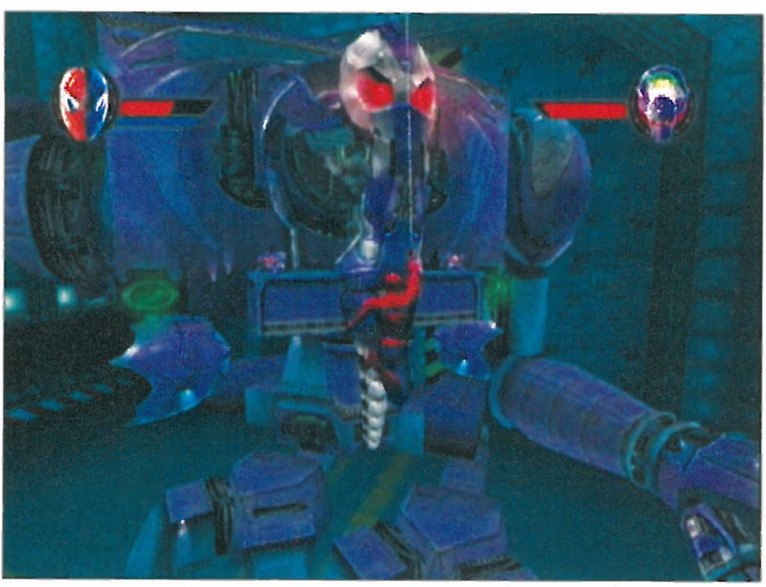
El desarrollo de los más de **20 niveles del juego** sigue siempre un esquema parecido: a partir del argumento de la película, tendremos que eliminar a cientos de enemigos, rescatar personajes de situaciones muy complicadas, resolver unos cuantos mini-puzzles y, lo más espectacular de todo, derrotar a carismáticos enemigos finales, tipos como el **Escorpión o el Duende, en antológicas batallas,** muchas de ellas aéreas. Todo esto tiene lugar en un **entorno totalmente 3D** donde nos movemos a nuestras anchas gracias al genial uso del mando de Gamecube: aunque se utilizan todos los botones e incluso combinaciones, rápidamente nos veremos saltando, volando, desplegando nuestra red y **combatiendo a puñetazos y patadas** con todo aquel que se interponga en nuestro camino. Además, gran parte de los **escenarios son interactivos,** con lo que podremos accionar palancas, recoger y utilizar llaves, o bien lanzar a nuestros enemigos cualquiera de los muchos objetos que podemos manejar: bidones, extintores o neumáticos... Vamos, que por acciones no va a quedar: sólo manejar la tela de araña ya supone un mundo de posibilidades.

Más de 20 niveles, pero...

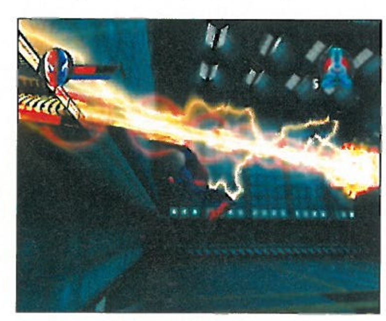
Quizá **el punto más flojo** del juego sea su duración. Puede que los más fieras acaben con los 20 niveles antes de lo previsto. De ahí que, por si las moscas, se han incluido varios niveles de dificultad, capaces de poner las cosas cuesta arriba, más una barbaridad de extras. Cosas como un mini-juego de bolos (donde Spiderman hace de bola), una galería de ilustraciones y vídeos del juego, o la posibilidad de adquirir trajes especiales para Spiderman e incluso nuevos personajes para jugar (el Duende Verde entre ellos). Seguro que esto ayuda a prolongar la vida de un juego que por lo demás nos ha parecido **bastante completo,** con un alto nivel técnico (a veces te parecerá estar en los escenarios de la película) y que sin duda atrapará entre sus redes a los fanáticos de este héroe, que llevaban ya tiempo esperando **un juego a la altura** de su personaje preferido. Aquí tenéis éste.

TÉCNICA EJEMPLAR

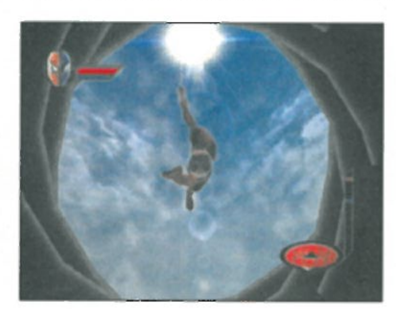
Las animaciones de Spiderman son de lo mejor que hemos visto. Están clavadas a las de la película, y dan al juego suavidad y un control estupendo. Bien también por el diseño de los personajes. Muy real.



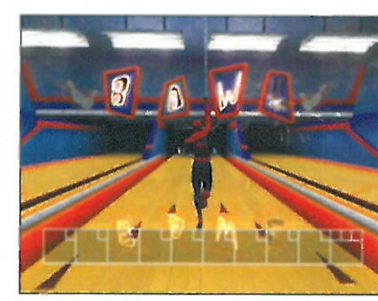
Este impresionante robot protagoniza uno de los momentos estelares del juego. ¡Su enorme tamaño nos obligará a recorrer grandes distancias en el aire para destruirlo!



Ojo a los megadisparos de algunos enemigos. Deslumbran y hacen pupa.



Una foto de premio por haber hecho bien todos los movimientos en el training.



Uno de los extras curiosos es este juego de bolos donde... ¡somos la bola!



Al principio controlamos a un inexperto Peter Parker, con un traje bastante cutre.

LOS JEFES FINALES



Escorpión no está en la peli, pero sí nos lo pondrá difícil en el juego.



Con el Duende Verde lucharemos en varias ocasiones a lo largo del juego.



Las animaciones están bien cuidadas y la cámara se coloca en el mejor ángulo.



Podemos coger objetos para lanzárselos a nuestros enemigos. Cuidado porque algunos explotan, y si nos pillan cerca...



Los túneles de ventilación comunican estancias secretas y nos permiten acceder a ítems ocultos. Fundamentales, vamos.



POR LA SOMBRA

En algunos niveles, Spidey cambiará las patadas por el sigilo y la ocultación. Tendremos que evitar ser vistos por los enemigos y las cámaras de seguridad.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89



- ▲ Los escenarios abiertos son lo más vistoso.Brillos y reflejos del sol alucinantes.
- ▼ Algunas animaciones, muy "mecánicas". En la mayoría de las fases el ambiente es demasiado oscuro.

SONIDO 84



- ▲ Las músicas acompañan un entorno plagado de efectos sonoros de calidad. Y viene en Dolby Surround.
- ▼ En los momentos cumbre falta algo de contundencia. Y a los efectos les falta variedad.

JUGABILIDAD 86



- ▲ Las fases aéreas son mucho más divertidas que las "cerradas". El control del personaje es su punto fuerte.
- ▼ Demasiadas combinaciones de botones: acabaremos por no usar muchas de ellas. Las peleas son siempre iguales.

DURACIÓN 85

- ▲ Más de 20 fases, varios niveles de dificultad, secretos y extras. Los fanáticos lo jugarán varias veces.
- ▼ Los extras apoyan, pero el juego no es largo, al menos para jugadores hábiles o en los niveles más bajos.

TOTAL 87

- ▲ Estupenda factura técnica y muchos detalles y guiños a los simpatizantes del héroe.
- ▼ En algunos momentos es excesivamente lineal.

EL RANKING

1. **Sonic Adventures.**
2. **Spiderman.**

Por diversión, variedad y sobre todo duración, el título de Sega parece la primera opción para los que busquen saltos y acción. Los amantes de Spiderman, sin embargo, no deberían tener ninguna duda...

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: MIDWAY
- Desarrollador: POINT OF VIEW
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: INGLÉS
- Edad: MAYORES DE 11 AÑOS

- TARJETA DE MEMORIA: 2 BLOQUES
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

- 1-2 JUGADORES
- 14 NIVELES
- 1 MODO DE JUEGO + MULTIJUGADOR

- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Acción total sin bajarte del coche

SPY HUNTER

Esta impactante recreativa marcó la adolescencia de muchos de nosotros. Ahora Midway quiere hacernos soltar alguna lagrimita recordándonos que el tiempo ha pasado, y que ha sido para bien, desde luego...

¿Acción? Sí, gracias

El «Spy Hunter» original, de mitad de los 80, era un **arcade frenético** en el que pilotábamos un coche armado hasta los dientes, que debía eliminar a otros vehículos en carreteras plagadas de obstáculos y tráfico. Eran gráficos muy básicos (¡¡era un Spectrum!!) que seguíamos desde perspectiva aérea.

El nuevo «Spy Hunter» tiene todo eso, pero en 3D y con texturas, sonido y movimientos de este siglo. Nuestro vehículo se ha convertido en un G-6155 Interceptor, que debemos pilotar a lo largo de **14 misiones** que se desarrollan en unos **escenarios de tamaño considerable.** En ellos debemos afrontar misiones que se estructuran en un objetivo primario y varios secundarios. En cada misión tenemos que hacer cosas como activar satélites, destruir vehículos u objetos, y plantar transmisores GPS en vehículos rivales. Debemos hacerlo mientras circulamos a toda pastilla, conduciendo, esquivando coches y disparando, a los mandos de un supervehículo que cuenta con un **arsenal** de narices. El modelito en cuestión se transforma en una **moto** (cada vez que recibimos suficientes disparos) y en un **fuera borda** (cuando saltamos al agua). El modo de control no cambia de coche a lancha, pero con la moto se pone un poco cuesta arriba.

En cuestiones técnicas, destaca la cantidad de objetos que aparecen en pantalla sin que la acción se ralentice lo más mínimo. En esa línea, la **sensación de velocidad** está muy lograda, multiplicando el nivel de acción. Por otro lado quizá los más puristas observen que las texturas se pixelan... bueno, un fallito técnico lo tiene cualquiera. Aunque ya que hablamos de puntos negativos, nos gustaría criticar que **los objetivos** se repiten a lo largo de todas las misiones, lo que acaba por aburrir. Puedes evitarlo, llegado el momento, llamando a un amigo y proponiéndole un buen multijugador.



BIEN ARMADOS

Para poder hacer frente a tanto enemigo contamos con un armamento capaz de liquidar a un ejército de tanques. Las armas se dividen en dos clases, ofensivas y de defensa, y entre ellas podemos encontrar desde misiles guiados por calor a trampas de aceite, pasando por la eficiente ametralladora.



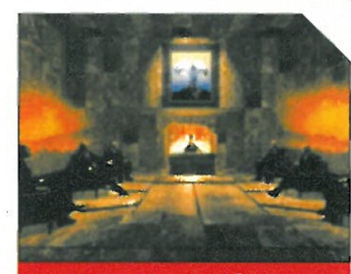
El entrenamiento ayuda a hacernos con el control del coche. Aprovechadlo.



La moto garantiza máxima aceleración, velocidad punta y un control más ligero...

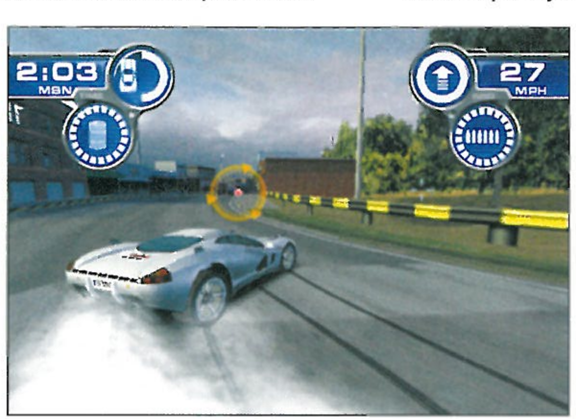


... mientras que la lancha blindada es la única capaz de desplazarse por el agua.



ATENTOS AL VÍDEO

Cuando acabemos una misión contemplaremos una secuencia de vídeo que nos irá metiendo en la historia. Lástima que su calidad no sea muy elevada...



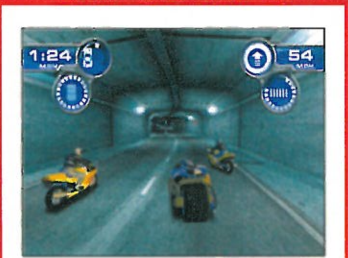
Aunque dispara, nuestro coche también corre... y derrapa. Dominar a fondo este arte nos evitará más de un disgusto.



Velocidad, disparos, choques estarán a la orden durante las partidas. Salen imágenes así de impactantes.

FRENÉTICO **La acción sin tregua es el rasgo que ha caracterizado a «Spy Hunter». En esta entrega para GameCube se ha potenciado aún más, añadiendo gráficos, velocidad y movimientos a la altura de la máquina.**

¿PERO, NO ERA UN COCHE?





Sí, es un coche, pero cuando la situación lo requiere (sobre el agua o cuando baja la barra de energía) se transforma de manera automática en otros vehículos, como una potente moto o una lancha, también bien armadas.



Si conseguimos completar el juego podremos desbloquear jugosos secretos, como el modo multijugador o el coche negro que veis en la imagen. Mola lo suyo ¿verdad?



Los escenarios, algunos en especial, lucen un nivel de detalle por las nubes. hbhjbvjv lhvjlhv jhvljhv jhvlhv lhvlhv hnvlhv lhvlj hvnhvl hvhv hlvl hjlhjvb lhjvlhjv jhv hjlvlvh

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83

▲ El motor del juego permite que sucedan muchas cosas en pantalla sin que la acción se ralentice.

▼ El tema de las pixelaciones: no está bien rematado.

SONIDO 87

▲ Las melodía es de Henry Mancini, el de la "Pantera Rosa", y los efectos de sonido brillan por su calidad y variedad.

▼ Todas las voces del juego están en inglés.

JUGABILIDAD 85

▲ La acción es trepidante y mola tener que realizar varios objetivos en cada fase.

▼ Los objetivos se repiten en cada nivel, lo que puede acabar aburriéndonos.

DURACIÓN 85

▲ La dificultad va creciendo en cada nivel y además hay opción para dos jugadores simultáneos.

▼ Las 14 fases pueden quedarse pelín cortas.

TOTAL 85

▲ Su **constante acción** no permite un segundo de respiro. El **coche transformable**, menudo hallazgo para el futuro.

▼ Se podría haber dado **mayor variedad** a los objetivos. La parte técnica no está bien pulida, a pesar del aspecto de algunos escenarios.

EL RANKING

1. Burnout
2. Spy Hunter
3. Crazy Taxi

Las altas dosis de acción y su marcado estilo arcade hacen que «Spy Hunter» apunte algo, pero seguimos quedándonos con los "crash" de «Burnout». Los taxis locos les siguen muy de cerca.



- Compañía: SEGA/INFOGRAMES
- Desarrollador: AV/SEGA
- Tipo de juego: ARCADE/PARTY
- Idioma: INGLÉS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES (MÍNIMO)
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO

- 1-4 JUGADORES
- 3 MODOS DE JUEGO
- 6 JUEGOS MULTIJUGADOR
- COMPATIBLE MODO 60 HZ

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Un "monográfico" de habilidad

SUPER MONKEY BALL

Quién dice que los cubos no ruedan? ¿Y que los burros no vuelan?, estoo... ¿los monos? Bien, pues Sega hace que los primates rueden, planeen y mucho más en este título para GC.

Simple y original

Vamos, esto es tan simple como meter la bola entre dos postes. Pero ¿eso no es fútbol? Pues no, listillos. La movida discurre así: un escenario tridimensional **formado por rampas, curvas, rebotadores**...y, obviamente (si no, no tendría gracia), el vacío. En dichos escenarios existe una salida a la que tenemos que llegar con nuestro valiente mono "embolao". Sí, habéis leído bien, **un mono dentro de una bola**. Podemos elegir entre cuatro diferentes, aunque no afectará mas que en la apariencia. Eso sí, elijáis el que elijáis, os costará un poquito familiarizaros con su control, ya que **la sensibilidad es muy alta**. Basta rozar el stick y nuestro mono comenzará a moverse. Por eso, lo que cuenta aquí es vuestra **destreza para guiar al simio** por tramos muy finitos, a veces casi inapreciables. Y tendréis para aburrir, con los más de **100 escenarios** que ofrece el juego. Afortunadamente, existen "ayuditas" para llevarlo mejor. Por ejemplo, al recolectar 100 bananas, que andan por ahí tiradas, se nos concederá una vida. Y en algunos niveles hay salidas secretas que nos ahorran hasta 10 niveles de golpe. ¡Y aún hay más! Superando fases, conseguiremos puntos para ¡comprar mini-juegos!

En fin, un **despliegue de variedad y originalidad** orientado a los que se las dan de peritos de la habilidad. Aún así, **lo mejor de SMB es jugarlo con los colegas** en los modos para multijugador: ¡un fiestorro!

¡PARTY, PARTY!
Con otros tres colegas o contra la "com". Los martes o los domingos, como queráis, vamos. A pegarse con guantes enormes, echando unas carreritas o lanzando el mono contra unas dianas. Todo esto sólo tiene un fin, pasar horas y horas de frenética diversión, pasarlo como... como monos.



Cada 10 fases se nos recompensará con un nivel de bonus plagadito de bananas.







DE VUELTA AL COLE

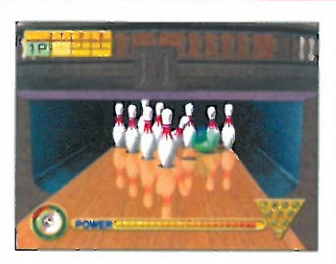
Si veis "mu malita la cosa", siempre podéis recurrir a pausar el juego. En el menú resultante podéis elegir echar un vistazo a todo el nivel. ¡Ale!, a empollárselo.

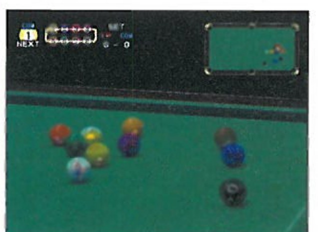
SÓLO HABILIDAD **Ni "botoneo" desenfrenado, ni acción a raudales. Sólo destreza, pericia y saber hacer. Es todo lo que encierra SMB. No busquéis nada más, porque a nosotros nos basta con eso.**



Los trucos para triunfar en SMB son conocer al dedillo el escenario, tener la sangre fría, los nervios de acero y coger el mayor número de bananas. Sencillote, ¿verdad?.

MINI-MONOS





Según superemos fases se nos irán concediendo puntos. Con ellos podremos comprar mini juegos como golf, bolos o billar. La condición es que lo hagamos de un tirón, sin continuar.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82


▲ Pese a la simplicidad del concepto, los gráficos lucen sólidos, nítidos y muy "trabajadetes".

▼ Las texturas acaban siendo demasiado repetitivas. Se echa de menos algo más de personalidad y variedad.

SONIDO 81


▲ La música, muy marchosa y llevadera. Efectos apropiados y las voces de los monos... ¡muy "graciolas"!

▼ Pelín de variedad musical no hubiera estado de más.

JUGABILIDAD 85

▲ Se juega él sólito, casi. En cualquier modo, el control es sencillo, muy suave y extremadamente preciso.

▼ Todo es (sólo) manejar la bola, y eso llega a cansar. Y más si no eres habilidoso.

DURACIÓN 89

▲ 100 fases son muchas, ¿verdad? Y si le sumamos algunas secretas y todos los modos extras, obtenemos muchas horas de diversión.

▼ Posiblemente no os lo acabéis más de dos veces (si lo conseguís).

TOTAL 85

▲ Uno de los juegos más originales para GameCube, con minijuegos a mansalva.

▼ Algunas fases se nos antojan sencillamente IMPOSIBLES.

EL RANKING

1. Super Monkey Ball

En realidad no hay ningún otro título parecido a Super Monkey Ball. Ni por planteamiento, ni por... por monos. Si os molan los juegos tipo «Kurukuru Kururin» (de GB Advance) no deberíais dejar pasar éste de Sega. Es cuestión de habilidad pura.



De vez en cuando el juego nos premia con una fase de "relax" muy facilona y llevadera. Lo malo viene después de éstas.



La mayoría de escenarios cuentan con varias formas de llegar al final. Algunas fáciles y largas, y otras cortas y muy "chungas".

Un juego de carreras alternativo

DRIVEN

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: BAM! - UBI
- Desarrollador: BAM! STUDIOS
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Datos: 8 CIRCUITOS
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- TARJETA DE MEMORIA: 3 BLOQUES
- 2 MODOS + MULTIJUGADOR
- 1-2 JUGADORES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 82
Mola el diseño de los vehículos, pero las pistas están demasiado vacías. Buena sensación de velocidad.

SONIDO 85
El rugido de los motores y las voces en castellano nos meten rápidamente en ambiente.

JUGABILIDAD 77
El modo Historia mola, pero el desafortunado control de los bólidos termina estropeándolo.

DURACIÓN 83
Ninguno de los modos de juego es excesivamente largo pero su dificultad está bien ajustada

TOTAL 80


El **modo Historia**, con sus emocionantes retos.


El **control** de los bólidos es bastante mejorable. Que lo apunten para la segunda...

Directamente desde Hollywood nos llega este juego de carreras basado en la película protagonizada por Sylvester Stallone.

Rápido pero incontrolable

El juego nos invita a exprimir al máximo la potencia de los bólidos que pilotaba "Rambo" en la película. El campeonato "Driven" tiene lugar en **8 circuitos** localizados en USA y Europa, que abordan tanto ciudades (París y Nueva York entre ellas) como recorridos normales.

Antes de entrar en faena podremos elegir entre dos modos de juego bien diferenciados: **Arcade e Historia.** El primero es bastante simple: sólo tenemos que preocuparnos de ganar una serie de campeonatos divididos en varias pruebas. El modo Historia, en cambio, tiene más chicha. En él se nos van proponiendo **diversos retos** que debemos cumplir para ir avanzando, como superar el récord de vuelta de un circuito, quedar entre los tres primeros en una carrera o incluso perseguir en plena noche a uno de nuestros rivales por las calles de Manhattan.

La propuesta es interesante pero **no está bien rematada.** El principal problema de «Driven» es que la respuesta de los coches es lenta y poco fiable, y en los circuitos más difíciles controlar a los vehículos se convierte en todo un reto. Además, los ocho circuitos planteados nos parecen escasos y se debería haber trabajado más su aspecto. Por el contrario sí que tenemos que destacar el **esmerado diseño de los coches** (sólidos y bien plantados, con un aspecto muy creíble) y la **velocidad** a la que se desplazan por el asfalto, realmente impresionante. En conclusión, «Driven» es un juego recomendable especialmente para aquellos que hayan disfrutado viendo la película y que, además, se pirren por los juegos de carreras que se salen de lo habitual. Probad éste.

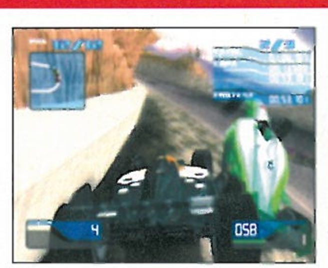

Gráficamente, destaca el diseño de los bólidos por encima del de los circuitos.


Con la perspectiva interior podremos sentir toda la velocidad de los coches.


Nadie dijo que competir no fuera duro. En carrera estas cosas te pasarán inadvertidas, pero en las repeticiones te darás cuenta de cómo se pelea en «Driven».


Cada uno de los 12 pilotos disponibles tiene su propio estilo de conducción.

¡DESPEGAMOS!


Como cualquier piloto, en las carreras nos podemos llevar un buen susto. Y es que a poco que choquemos contra uno de nuestros molestos adversarios, ambos coches pueden saltar por los aires. Espectacular.


Podemos decir que el juego se centra en la Fórmula «Driven» de competición.


El circuito de París, con el Arco del Triunfo al fondo, es de los más vistosos.

La selva también es para los peques

TARZAN FREERIDE

Tarzán ha decidido tomar nuestras GC a base de gritos, saltos en liana y arriesgados viajes sobre tablas de madera. ¿El motivo? Un explorador ha enjaulado a los gorilas-bebé para llevárselos al zoo.

Yo Tarzan, tú Gamecube

Pues eso, hechas las presentaciones, empezamos. Nuestra misión consiste en **rescatar a los bebés gorila** y llevarlos hasta sus madres. Para ello nos moveremos por los **15 niveles** del juego, ambientados en diferentes localizaciones de la selva. Así, nos arrastraremos por la espesura de la jungla y surcaremos las copas de los árboles a toda velocidad **volando de liana en liana.** Pero también nos mojaremos en el agua, **surfeando en el río** sobre una tabla de madera o haciendo esquí acuático en el lago. Vamos, que por variedad no va a quedar. Si aparece algún enemigo podremos esquivarlo o pelear con él. Y en las fases acuáticas habrá que evitar tanto las piedras como las fauces de los cocodrilos.

La ambientación es puro Tarzán, y además tiene ese **toque que Disney** sabe dar con maestría a todos sus títulos. Desplazarse por ramas y lianas es divertido, y la cosa se completa recolectando una serie de cintas dispersas por la selva. Así, también la **exploración** se convierte en un aspecto a tener en cuenta, pues nos obliga a volver sobre niveles ya completados.

Como extras se incluyen **desafíos contrarreloj,** para que el juego no se nos agote demasiado pronto. Estos desafíos nos dan la posibilidad de obtener nuevos personajes como premio. Pero aún así, la **dificultad es muy baja,** y su duración nos ha parecido muy corta. Es un producto dirigido a chavales y fans de Disney, pero está a un nivel más bajo del que todos esperábamos.



Los niveles de "surfing" ofrecen los momentos más espectaculares del juego.



Tarzán posee muchas habilidades, como trepar, arrojar lanzas o incluso colgarse.



Cuando un enemigo te atrape, tendrás que pulsar rápido el botón de acción.

"TARZÁN SALVAR MONITO"





En el modo historia nuestra labor fundamental será la de salvar a los monos-bebé, pero también tendremos que recolectar las cintas de películas. Una vez completado cada nivel, podremos jugarlo de nuevo en modo Time Attack.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: UBI/DISNEY
- Desarrollador: UBI
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Niveles: 15
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- TARJETA DE MEMORIA: 8 BLOQUES
- CONEXIÓN GB ADVANCE: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 70
Buen scroll y rápidas animaciones pero los decorados se repiten demasiado y son simples.

SONIDO 72
Melodías graciosas de fondo y entretenidos efectos sonoros, pero nada del otro mundo.

JUGABILIDAD 74
Fases muy fáciles que alternan con otras de control más complicado. Hacer tricks en las fases acuáticas le da gracia.

DURACIÓN 60
Su punto más flojo. Salvo los más peques, cualquiera se lo podrá acabar en una o dos tardes.

TOTAL 70

▲ Rememora la película. Ideal para los más **pequeños.**

▼ **Demasiado corto** y monótono en general.

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▷NINTENDO ▷Estrategia
▷45 € ▷1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 90

ALIENATORS

▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J
Entretenido aunque poco original plataformas, protagonizado por los personajes del "cartoon".
Puntuación 78

ARMY MEN ADVANCE

▷3DO ▷Acción
▷53,99 € ▷1 J
Su punto fuerte está en gráficos y jugabilidad, y flojea en duración.Sus 12 fases se acaban en un suspiro.
Puntuación 78

ASTÉRIX Y OBÉLIX

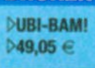
▷INFOGRAMES ▷Arcade
▷54,99 € ▷1-2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers detrás.
Puntuación 84

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
Puntuación 80

BATMAN VENGEANCE

▷UBI ▷Acción
▷54,06 € ▷1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
Puntuación 80

BROKEN SWORD
▷UBI-BAM! ▷Aventura Gráfica
▷49,05 € ▷1 J

George Stobbard se va de vacaciones a París y casi sale ardiendo. Vivito y coleando protagoniza una aventura gráfica con buen ritmo y argumento interesante, en la que vamos a sumergirnos hasta las patas. Aunque si quieres salir con buen pie, mejor utilizarás la cabeza. Todas las neuronas a ser posible. En fin, una historia que destila tensión y buen humor.
Puntuación 88

CASTLEVANIA

▷KONAMI ▷Aventura
▷49,99 € ▷1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
Puntuación 95

CHUCHU ROCKET!

▷SEGA ▷Puzzle-habilidad
▷54,99 € ▷1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 92

COLUMNS CROWN

▷SEGA ▷Habilidad
▷54,99 € ▷1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
Puntuación 83

CRASH BANDICOOT XS
▷VIVENDI UNIVERSAL ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1 J

Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como suele hacer Crash en una de sus numerosísimas y geniales animaciones. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.
Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 2

▷ACCLAIM ▷BMX
▷59,95 € ▷1-2 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios realistas y bien detallados.
Puntuación 92

DAVID BECKHAM SOCCER
NUEVO

▷RAGE ▷Fútbol
▷47,95 € ▷1 J
La estrella inglesa da nombre a un juego de fútbol arcade, en el que fallan jugabilidad y técnica.
Puntuación 50

DOOM

▷ACTIVISION ▷Shoot'em up
▷64,04 € ▷1-4 J
Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.
Puntuación 92

ECKS VS SEVER

▷UBI ▷Shoot'em up
▷54,99 € ▷1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▷UBI ▷Plataformas
▷54,06 € ▷1 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
Puntuación 86

E.T EL EXTRATERRESTRE
NUEVO

▷UBI ▷Aventura
▷49,95 € ▷1 J
Desde una perspectiva cenital ayuda a E.T. a cumplir misiones quizá demasiado infantiles.
Puntuación 55

EXTREME GHOSTBUSTERS

▷WANADOO ▷Plat./Acción
▷49,99 € ▷1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
Puntuación 86

FILA DECATHLON

▷THQ ▷Atletismo
▷54,99 € ▷1-2 J
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez... en el aporreo de botones.
Puntuación 76

FINAL FIGHT ONE

▷UBI-CAPCOM ▷Beat'em Up
▷49,99 € ▷1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
Puntuación 89

FROGGER'S ADVENTURES

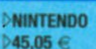
▷KONAMI ▷Aventura-habilidad
▷53,99 € ▷1 J
La rana del Frogger de toda la vida, protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
Puntuación 81

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € ▷1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 93

GT ADVANCE 2
▷THQ ▷Carreras
▷63,05 € ▷1-2 J

Llega la segunda parte de uno de los juegos de coches más atractivos que hemos probado en GB Advance. Esta vez saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, pero las señas de identidad se mantienen. Así, el buen nivel gráfico y la sensación de velocidad dan forma a este «GTA2». A destacar la dinámica arcade con toques de simulación. Es irresistible.
Puntuación 88

GOLDEN SUN
▷NINTENDO ▷RPG
▷45,05 € ▷1-2 J


En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir la aventura más fantástica jamás soñada. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!.
Puntuación 95

GRADIUS ADVANCE

▷KONAMI ▷Matamarcianos
▷53,99 € ▷1 J
Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 87

GREMLINS: STRIPE VS GIZMO

▷WANADOO ▷Plataformas
▷49,99 € ▷1-2 J
Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataformeros.
Puntuación 83

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,03 € ▷1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
Puntuación 80

INSPECTOR GADGET

▷LSP ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1-3 J
Una sucesión de mamporros y minipuzzles, tocada por la varita mágica de sus protagonistas.
Puntuación 82

IRIDION 3D

▷THQ ▷Matamarcianos
▷66,05 € ▷1 J
En cuestión de matamarcianos, Iridion se exhibe técnicamente y en jugabilidad. Le falla el precio.
Puntuación 89

ISS ADVANCE

▷KONAMI ▷Fútbol
▷54,03 € ▷1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 92

JACKIE CHAN ADVENTURES

▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € ▷1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 88

JEDI POWER BATTLES

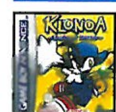
▷THQ ▷Acción
▷59,95 € ▷1 J
Un beat'em up con vista isométrica y sabor a Star Wars. Algunos fallos técnicos arruinan su jugabilidad.
Puntuación 73

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

▷THQ ▷Plataformas
▷59,95 € ▷1-4 J
Acaba de protagonizar una película, tiene su serie y ahora estrena videojuego de corte algo infantil.
Puntuación 76

KAO THE KANGAROO

▷TITUS ▷Plataformas
▷54,03 € ▷1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
Puntuación 86

KLONOA

▷NAMCO ▷Plataformas
▷49,95 € ▷1 J
Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.
Puntuación 88

KURUKURU KURURIN

▷NINTENDO ▷Puzzle-Habilidad
▷45,05 € ▷1-4 J
Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!
Puntuación 88




LA ABEJA MAYA

NUEVO

▷ACCLAIM ▷Plataformas
▷49,95 € ▷1 J



Estupendo plataformas de corte infantil que recrea las aventuras de Maya, Willy, Flick y los personajes de la popular serie de dibujos. Los protagonistas son los saltos, los laberintos y la búsqueda de objetos. Los peques (y no tanto) disfrutarán además esquivando a los enemigos y resolviendo los puzzles. Y todo, con un notable nivel técnico que rebosa alegría y color.

Puntuación 85

LADY SIA



▷TDK ▷Acción-Plataformas
▷53,99 € ▷1 J
Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.

Puntuación 87

LUCKY LUKE WANTED



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷54,99 € ▷1-2 J
El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una ambientación genial.

Puntuación 89

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,05 € ▷1-4 J

Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes, cercanas al diez. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador. Hasta el precio va a nuestro favor.

Puntuación 96

MEGAMAN BATTLE NETWORK



▷CAPCOM ▷RPG
▷54,06 € ▷1 J
Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).

Puntuación 87

MONSTRUOS S.A.



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷60,04 € ▷1 J
La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.

Puntuación 77

PATO DONALD ADVANCE



▷UBI ▷Aventura/plat.
▷49,99 € ▷1 J
Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa.

Puntuación 78

PHALANX



▷UBI ▷Shoot'em Up
▷60,04 € ▷1 J
Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.

Puntuación 81

PREHISTORIK MAN



▷TITUS ▷Plataformas
▷53,99 € ▷1 J
Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 89

RAYMAN ADVANCE



▷UBI ▷Plataformas
▷41,95 € ▷1-4 J
Su nuevo precio lo convierte en objeto máximo de deseo. ¡¡8 euros menos, amigos del arcade!!

Puntuación 92

READY TO RUMBLE 2



▷MIDWAY ▷Boxeo
▷54,03 € ▷1 J
El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.

Puntuación 80



POCKET MUSIC

NUEVO

▷RAGE ▷Musical
▷47,95 € ▷1 J



¿Te ha picado alguna vez el gusanillo musical? Pues ya va siendo hora de que lo alimentes. Con «Pocket Music» podrás componer con toda facilidad. Tienes 570 sonidos muestreados con los que hacer todo tipo de estilos: tecno, dance, hip-hop e incluso rock. Y con una canción de Eminem, ¡para que aprendas! Eso sí, el sonido, lo más importante de este juego, es algo sucio.

Puntuación 70

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. SUPER MARIO ADVANCE 2
2. GOLDEN SUN
3. WARIO LAND 4
4. MARIO KART SUPER CIRCUIT
5. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
6. SONIC ADVANCE
7. ADVANCE WARS
8. CRASH BANDICOOT XS
9. SUPER MARIO ADVANCE
10. MONSTRUOS, S.A.

SONIC ADVANCE

▷SEGA/INFOGRAMES ▷Plataformas
▷54,99 € ▷1-4 J



Sonic se enfrenta a 12 vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y los minijuegos del simpático Chao. El primero con conexión a GC.

Puntuación 94

SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷60,04 € ▷1 J
El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.

Puntuación 90

SPYRO: SEASON OF ICE



▷VIVENDI U. ▷Aventura/acción
▷54,06 € ▷1 J
Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

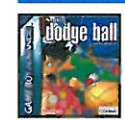
Puntuación 88

SUPER BUST-A-MOVE

▷TAITO ▷Puzzle
▷49,99 € ▷1-2 J
Adictivo puzzle rompeburbujas. Falla un poco en el aspecto técnico y un poco más en el control.

Puntuación 75

SUPER DODGE BALL ADVANCE



▷UBI ▷Deportivo
▷54,06 € ▷1-2 J
Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.

Puntuación 86

SUPER MARIO ADVANCE

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € ▷1-4 J



El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario Bros. de NES, envuelto en los gráficos de la versión de Super Nintendo. Tiene plataformas por un tubo, insignes protagonistas, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble. Aunque la segunda parte ya esté disponible, os recomendamos que tengáis muy en cuenta esta primera para futuras adquisiciones.

Puntuación 94

SUPER MARIO WORLD

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,00 € ▷1-2 J



Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar de nuevo como rey de las plataformas. Tenemos 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 96

SUPERNENAS



▷UBI ▷Shooter
▷54,99 € ▷1-3 J
Controlamos a nuestras nenas en plan naves galácticas, con un shoot'em up contra Mojo Jojo.

Puntuación 74

SUPER STREET FIGHTER II



▷UBI-CAPCOM ▷Lucha
▷54,06 € ▷1-2 J
¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada.

Puntuación 93

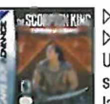
TEKKEN ADVANCE



▷NAMCO ▷Lucha
▷54,99 € ▷1-2 J
Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 89

THE SCORPION KING



▷VIVENDI U. ▷Beat'em up
▷52,95 € ▷1 J
Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que se basa.

Puntuación 79

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▷ACTIVISION ▷Skate
▷53,95 € ▷1-4 J



La versión pequeña del titulazo para Cube es en realidad muy grande. Tanto, que supera a «TH2» de GBA. Los 13 skaters se mueven con mayor suavidad y son más grandes. Las seis fases que nos esperan tienen mucha "chicha" (con gente andando por ahí, e incluso tráfico). Y encima, modos de juego multi, y la posibilidad de crear tu propio skater.

Puntuación 95

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷57,04 € ▷1 J
Te guste o no el skate, Tony Hawk convierte tu Advance en una explosión de jugabilidad.

Puntuación 96

TOP GUN

NUEVO



▷TITUS ▷Combate aéreo
▷49,95 € ▷1 J
Pilota un F-14 desde perspectiva isométrica y diviértete lo que dé su limitado campo de visión.

Puntuación 65

TOTAL SOCCER 2002



▷UBI ▷Fútbol
▷49,99 € ▷1-2 J
La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.

Puntuación 89

WARIO LAND 4

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,05 € ▷1 J

Una nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de sus anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva. Ofrece una jugabilidad tan profunda, que en un posible ranking estaría por encima de Mario Advance. Pero no lo vamos a decir muy alto porque luego lo oye y se lo cree.

Puntuación 92

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

NUESTRA RECOMENDACIÓN Un buen Sonic Advance, un cable link y tu GAMECUBE. ¡¡Y un Rayman Advance, que ha bajado de precio!!

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

CRAZY TAXI



▷ACCLAIM ▷Conducción
▷59,95 € ▷1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes a la hora de hacer el "cabra".

Puntuación 85

EXTREME G3

▷ACCLAIM ▷Velocidad
▷59,95 € ▷1-4 J

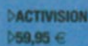


Si sois seguidores de esta serie de carreras de motos futuristas esta nueva versión os va a poner los pelos de punta. La potencia de Cube pone en liza una velocidad supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad. Por fin velocidad y control se dan la mano en un juego que gráficamente raya a un nivel excelente, y que a nivel audio se sale de moderno. Si no sois seguidores, seguro que también os va a encantar.

Puntuación 89

BLOODY ROAR

▷ACTIVISION ▷Lucha
▷59,95 € ▷1-2 J





El juego de Hudson apuesta por una lucha espectacular y muy dinámica. Se basa en un concepto más tradicional que el de «Smash Bros», donde sus personajes muestran una notable gama de golpes, que se duplica cuando se transforman en "bestias". Una barra de energía mide su capacidad de transformación, y cuando se llena, la pantalla entera es ocupada por unos gráficos enormes y sólidos que llenan la pantalla. Una sorpresa.

Puntuación 90

Si quieres disfrutar "in person" de la Copa del Mundo de fútbol... Mundial FIFA 2002.

BURNOUT

▷ACCLAIM ▷Carreras
▷59,95 € ▷1-2 J

Un arcade de coches frenético y divertido. Su punto fuerte es la espectacularidad, reforzada por los aparatosos accidentes y golpazos que sufrirán nuestros coches durante la carrera. Porque se trata de una carrera, pero no de una usual. Hay que correr entre el tráfico real, por autopistas, ciudades o calles estrechas; y hay que ser valiente y apurar al máximo. Las físicas son muy reales aunque el espíritu es arcade total.

Puntuación 89

DONALD QUACK ATTACK



▷UBI ▷Arcade
▷59,95 € ▷1 J

Un juego de muchas plataformas, en 3D, protagonizado por un bien dibujado Donald. Desarrollo para peques.

Puntuación 78

DRIVEN NUEVO



▷BAM!-UBI ▷Carreras
▷59,95 € ▷1-2 J

Una propuesta interesante, conducir monoplazas por ciudades y circuitos, pero que no está bien rematada.

Puntuación 80

LUIGI'S MANSION

▷NINTENDO ▷Aventura
▷60 € ▷1J



Luigi debe localizar a Mario en una vieja mansión plagada de fantasmas. El "Gran Hermano" cuenta con un aspirador con el que va a absorber a todos los ectoplasmas que pululan por allí. Suena divertido y resulta aún más de lo que suena. La apariencia de la casa es un puntazo, y las habilidades de Luigi eclipsan al propio Mario. Para eso ha estrenado él esta vez la consola. La única pega es que nos ha parecido un poco corto.

Puntuación 92

MUNDIAL FIFA 2002

▷EA SPORTS ▷Fútbol
▷63 € ▷1-4 J



El estreno del deporte rey en GameCube lleva el sello de EA Sports, y nos invita a participar en el Mundial de Corea y Japón desde el sillón. A tu disposición las selecciones clasificadas, nombres reales para los jugadores y estadios clavaditos a los de verdad. Su estilo es fiel a la saga: arcade y con un control accesible para todos. Sus únicas pegas son su escasez de modos de juego y la baja inteligencia artificial de los jugadores.

Puntuación 81

LA NOVEDAD DEL MES

PIKMIN



▷NINTENDO ▷Aventura/puzzle
▷60 € ▷1 J

En un planeta lejano, Olimar se la pega y la nave se hace pedazos. ¡Pero los Pikmin están de su parte! Nos haremos con un ejército en el que el color es la principal virtud. Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez. ¡Un dechado de virtudes "miyamotescas"!

Puntuación 95

NBA COURTSIDE 2002

▷NINTENDO ▷BASKET
▷60 € ▷1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 88

STAR WARS ROGUE LEADER

▷LUCASARTS ▷Shooter aéreo
▷65,95 € ▷1J

El juego reproduce con devoción las escaramuzas galácticas favoritas de medio mundo, sin salirse del guión creado por Lucas para la serie ROGUE (echad un vistazo al título de Nintendo 64). Es como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, escenarios localizados en los filmes Star Wars, sonido de láser, diálogos en castellano, escenarios majestuosos y acción por las galaxias. Lo mejor para tu GameCube.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

▷SEGA ▷Arcade
▷59,95 € ▷1-4 J

El puercoespín de Sega entra en GameCube a toda velocidad. Treinta escenarios en los que correr como un loco, petardear enemigos a lomos de un robot y rebuscar gemas. Para cada tipo de fase, un personaje distinto. Siempre sin dejarte un solo anillo. Y además puedes elegir a qué bando perteneces: los malos o los buenos. ¿Y los Chaos? Sí, los bichitos que puedes criar en tu Advance, tienen minijuegos en GameCube.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. STAR WARS: ROGUE LEADER
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. LUIGIS MANSION
4. SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
5. INTERNATIONAL SOCCER 2
6. WAVE RACE: BLUE STORM
7. BLOODY ROAR: PRIMAL FURY
8. BURNOUT
9. MUNDIAL FIFA 2002
10. TONY HAWK 3

SPIDERMAN NUEVO

▷ACTIVISION ▷Acción
▷69,95 € ▷1 J



El arrasador estreno de su película hace de este juego una opción más que atractiva. Es una de las conversiones de un film mejor llevadas que hemos visto, ya que no sólo es fiel al argumento y la acción sino que además incorpora sorpresas. Técnicamente destacan las animaciones del hombre araña. El desarrollo combina dosis de combate con fases de vuelo, pero impacta en las peleas con los jefes finales. Ofrece innumerables extras.

Puntuación 87

SPY HUNTER NUEVO



▷ACTIVISION ▷Acción
▷64,95 € ▷1-2 J

Combina la acción 3D más trepidante con el género de la conducción. Dos jugadores y un montón de secretos.

Puntuación 85

SUPER MONKEY BALL NUEVO



▷SEGA ▷Arcade/Party
▷59,95 € ▷1-4 J

Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos. ¿Un mono en una esfera? Sí, y divierte.

Puntuación 87

SUPER SMASH BROS

▷NINTENDO ▷Lucha
▷60 € ▷1-4 J



Uno de los juegos de GameCube que no debes dejar pasar, cueste lo que cueste. Que los héroes de Nintendo se peleen entre sí no es algo que pase todos los días, pero si además lo hacen de esta forma tan original, con un nivel técnico por las nubes y en escenarios fácilmente reconocibles (porque seguro que tú has jugado en la mayoría de ellos), sería imperdonable faltar a la cita. Un bombazo que va a romper records de ventas.

Puntuación 90

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▷ACTIVISION ▷Skate
▷69,95 € ▷1-2



El cielo de los adictos a Tony. Ocho niveles más grandes de lo que puedas imaginar, trece skaters reales con animaciones de película, música de romper el subwoofer y además, los "manuals" y el innovador "revert", que permiten hilar combos de varios minutos. ¿Que nunca has jugado? Pues esta es la mejor versión para empezar porque incluye un tutorial estupendo, cinco modos para dos jugadores, editor de circuitos y de personajes.

Puntuación 96

WAVE RACE BLUE STORM

▷NINTENDO ▷Carreras
▷60 € ▷1-4 J



Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Lo mejor de pilotar las motos acuáticas de Wave Race es precisamente eso, la sensación de que estamos cabalgando sobre las olas, y de que las olas están vivas. Eso te dejará alucinado unas cuantas horas. Cuando reacciones puedes participar en su campeonato, probar el modo acrobacias o desafiar a tus amigos. Eso sí, en el fondo es de carreras de motos acuáticas.

Puntuación 93

Para ver los juegos a 60 hz en tu televisión, píllate un cable RGB y ¡mira qué resultado!

ACCESORIOS

CABLE GAME BOY ADVANCE-GAMECUBE



▷NINTENDO
▷12,95 €

Comunica tu Advance con GameCube. La portátil te servirá como mando de control y para enlazar diferentes versiones de un juego. Practica ahora con «Sonic Advance» y «Sonic Adventure 2 Battle» y su jardín de Chaos.

CONTROL PAD

▷NINTENDO
▷32,95 €

Te hará falta para cuando vengan los amiguetes. El multijugador será uno de los puntos fuertes de la consola. Y encima éste es de calidad.

CABLE RF/ANTENA



▷NINTENDO
▷20,00 €

Por si tu televisión no tiene entradas RGB o S-Video, este adaptador te permitirá disfrutar de tu consola.

TARJETA DE MEMORIA GC



▷NINTENDO
▷20,00 €

La tarjeta de memoria oficial de Nintendo, así que fiable al 100%. Tiene 4MB de capacidad, espacio de sobra.

CABLE RGB

▷NINTENDO
▷30,00 €

Para disfrutar de máxima calidad de imagen.

NUESTRA RECOMENDACIÓN Para un mando sin compañía, Luigi y Rogue Leader; para muchos mandos, Super Smash Bros Melee.

GAME BOY COLOR

ALONE IN THE DARK

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € ▷1J, GBC
La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.
Puntuación 90

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € ▷1-2J, GBC, I.
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.
Puntuación 95

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01 € ▷1-2 J
Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo.
Puntuación 96

INDIANA JONES

▷THQ ▷Aventura
▷39,00 € ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY

▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

MARIO GOLF
▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS
▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

METAL GEAR SOLID
▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

MICROMACHINES V3
▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores…
Puntuación 92

MONSTRUOS S.A.
▷THQ ▷Plataformas
▷36,99 € ▷1J, GB
Las claves del de Disney son un desarrollo más que divertido y un nivel técnico bastante trabajado.
Puntuación 84

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. POKéMON CRISTAL
02. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
03. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
04. MONSTRUOS, S.A.
05. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
06. WARIOLAND 3
07. POKéMON ORO
08. SUPER MARIO BROS. DELUXE
09. POKéMON PLATA
10. SHREK

PERFECT DARK
▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
Puntuación 95

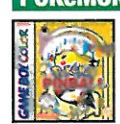
POKéMON AMARILLO

▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98 € ▷1-2J, GB
Perenne y agradecida presencia de Pikachu en un cartucho que sale a un precio más que atractivo.
Puntuación 91

POKéMON CRISTAL
▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € ▷1-2J, Printer Infr.
El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un solo cartucho todo lo que dan las demás ediciones, y por si fuera poco se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla y la explosiva entrenadora femenina. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en lo que se refiere a jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.
Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € ▷1-2J, GB, Infr. Printer
Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, formas de Unown... ¡te atraparán sin remedio!
Puntuación 97

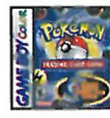
POKéMON PINBALL

▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01 € ▷1-2J, GBC
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.
Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL

▷NINTENDO ▷RPG
▷23,98€ ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD

▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00 € ▷1-2J, GB
Si te gusta el juego de cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el título perfecto.
Puntuación 91

RAYMAN

▷UBI ▷Plataformas
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN

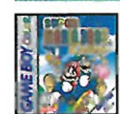
▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01 € ▷1J, GBC
La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.
Puntuación 85

SNOOPY TENNIS

▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99 € ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.
Puntuación 90

SPIDERMAN 2

▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,00 € ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.
Puntuación 88

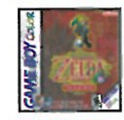
SUPER MARIO BROS DX

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

THE FISH FILES

▷MICROIDS ▷Aventura gráfica
▷36,00€ ▷1J, GBC
Una aventura gráfica con la que te partirás de risa. Guión alucinante y aspecto técnico envidiable.
Puntuación 95

THE NEW ADDAMS FAMILY

▷MICROIDS ▷Aventura gráfica
▷36,00 € ▷1-J, GBC
Humor, inteligencia y unos pedazo de gráficos que emboban. Y encima es una buena aventura.
Puntuación 85

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▷NINTENDO ▷RPG
▷39,01 € ▷1 J, GBC
Dos cartuchos complementarios. Con el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros...
Puntuación 99

N64

DONKEY KONG 64
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € ▷1-4J,R,E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!
Puntuación 97

GOLDENEYE 007
▷NINTENDO ▷Espías
▷39,00 € ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.
Puntuación 94

PERFECT DARK

▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € ▷1-4J R ET
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?
Puntuación 98

POKéMON SNAP

▷NINTENDO ▷Fotografía
▷36,00 € ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.
Puntuación 94

POKéMON STADIUM 2

▷Nintendo ▷Combate
▷69,06 € ▷1-4 J, T
Si te gusta el combate Pokémon, enseguida sabrás de qué son capaces.
Puntuación 92

SUPER SMASH BROS.

▷NINTENDO ▷Lucha
▷55,00 € ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.
Puntuación 91

ZELDA: MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷75,00 € ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación 96

ZELDA: OCARINA OF TIME

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.
Puntuación 99

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Los consejos más útiles para ganar la liga Pokémon.
- Claves y pistas para llegar al final de la aventura.

El gran paso: de Johto a Kanto

POKéMON ORO Y PLATA

DÉCIMOTERCERA PARTE

Al fin vas a terminar tu andadura por el mundo de Johto. Pero no creas que la cosa termina aquí, no. Te queda todo el mundo de Kanto por explorar. Y si ya lo hiciste en alguna versión anterior del juego, tranquilo, que hay muchas novedades por descubrir, y... ¡muchos pokémon por capturar!

Meseta Añil

¡Por fin has llegado a la meta! La aventura de Johto está a punto de terminar y vas a tener que demostrar que eres un gran entrenador. El Alto Mando y Lance te lo van a poner difícil.





NO LO OLVIDES

1 La tienda

LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200
Restau. Todo	3000
Máx. Repel	700
Revivir	1500
Hiper Poción	1200
Cura Total	600
Máx. Poción	2500





Pokétruco

En Pokémon Oro y Plata has aprendido que ciertas cosas ocurren algunos días de la semana y otros no. Esto afecta también a ciertas apariciones de tu rival. Su calendario de actividades es el siguiente:
- Los lunes y los miércoles aparecerá en la Meseta Añil para volver a combatir.
- Los martes y los jueves andará merodeando por la GUARIDA DRAGÓN y no querrá pelear, el muy "mindundi" o "perendengle", como prefieras calificarle.

Consejos para ganar la liga Pokémon

Lo primero que debes observar, antes de aventurarte en la LIGA POKÉMON, es el nivel de tu equipo. El nivel de todos tus Pokémon debería ser **superior a 40 o tendrás bastantes problemas** para seguir adelante.

Lo siguiente que hay que hacer es elegir correctamente el tipo de los Pokémon así como sus ataques. Los combates que vas a disputar indican que **la mejor elección posible se centra en los siguientes tipos: Agua, Fuego, Eléctrico, Tierra, Lucha y Psíquico**. En cuanto a los ataques, debes intentar que tus Pokémon tengan ataques precisos, potentes y variados. Sin embargo, **los ataques más potentes de un determinado tipo deberían utilizarlos Pokémon del mismo tipo (esto multiplica su potencia por 1.5)**. Entre los ataques que mejor combinan potencia y precisión están **Psíquico, Terremoto, Surf, Puño Trueno, Puño Hielo y Puño Fuego**. Estos tres últimos puedes comprarlos en el Centro Comercial de Ciudad Trigal.

Si tu equipo no está muy equilibrado y necesita algo de ayuda, **lo mejor será que captures a Lugia (en Pokémon Plata) o a Ho-oh (en Pokémon Oro) y los incorpores a tu equipo**. A continuación aliméntales con PROTEINAS, HIERRO, CALCIO y CARBURANTE.

Cuando captures a Lugia o a Ho-oh verás que conocen una habilidad llamada Velo Sagrado. Esta habilidad es **de gran utilidad para evitar los cambios de estado (sueño, parálisis, confusión...)**. Como sugerencia, puedes borrar el ataque Tornado de Lugia y enseñarle Psíquico. En el caso de Ho-oh haz lo mismo y enséñale Terremoto.

Mento



Maestro de Pokémon Psíquico

Todos los Pokémon de Mento son de tipo Psíquico y por ello saben utilizar el terrible ataque Psíquico. Si no estás bien preparado, te borrará del mapa de un plumazo.

Equipo de Mento

SLOWBRO Nv 41 (DOS)



JYNX Nv 41



XATU Nv 40 (DOS)

Consejos para Mento

Contra los Pokémon de tipo Psíquico **los ataques más efectivos son los de tipo Bicho, Fantasma y Siniestro**. Sin embargo, es más sencillo atacar a los Pokémon de Mento utilizando las debilidades del segundo tipo al que pertenecen. Así, un Pokémon de **tipo Eléctrico puede acabar con Xatu y Slowbro**, y un Pokémon de **Fuego puede hacer lo mismo con Jynx**.

26 RAICHU

Si sus mejillas se cargan por completo de electricidad, ambas orejas se levantarán.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Látigo	Normal
–	At. Rápido	Normal
–	Rayo	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pichu ▶ **Pikachu** (evolución por felicidad) / **Raichu** (Piedra Trueno)

27 SANDSHREW

Como odia el agua, vive en madrigueras muy profundas en zonas áridas. Puede hacerse una bola al instante.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
Nv 6	Rizo Defensa	Normal
Nv 11	Ataque Arena	Tierra
Nv 17	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Cuchillada	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 37	Golpes Furia	Normal
Nv 45	Torm. Arena	Tierra
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sandshrew ▶ **Sandslash** (Nv 22)

28 SANDSLASH

Si cava a gran velocidad, puede que se le caigan las garras y púas. Vuelven a crecerle un día.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Rizo Defensa	Normal
–	Ataque Arena	Tierra
–	Picotazo Ven	Veneno
Nv 24	Cuchillada	Normal
Nv 33	Rapidez	Normal
Nv 42	Golpes Furia	Normal
Nv 52	Torm. Arena	Tierra
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Sandshrew ▶ **Sandslash** (Nv 22)

29 NIDORAN (H)

Aunque no es muy agresivo, castiga a sus enemigos con púas venenosas, si se siente amenazado.



HABILIDAD

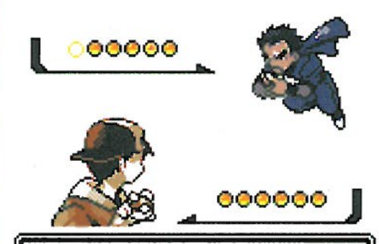
Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Placaje	Normal
Nv 8	Arañazo	Normal
Nv 12	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Látigo	Normal
Nv 30	Mordisco	Siniestro
Nv 38	Golpes Furia	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (H) ▶ **Nidorina** (Nv 16) / **Nidoqueen** (Piedra Lunar)

Koga



Maestro de Pokémon Bicho y Veneno

Koga basa su estrategia en ataques que cambian el estado, principalmente en el envenenamiento. Tendrás que darle una buena cura de humildad.

Equipo de Koga

ARIADOS Nv 40	**MUK** Nv 42
CROBAT Nv 44	**FORRETRESS** Nv 43
VENOMOTH Nv 41	

Consejos para Koga

El Pokémon (y ataque) de **tipo Fuego** que utilizaste contra Mento te **servirá aquí para tumbar a Ariados, Forretres y Venomoth**. Contra Muk y Crobat lo mejor es usar el ataque Psíquico.

Karen



Maestro de Pokémon Siniestro

A Karen le gustan los Pokémon de tipo Siniestro. Por eso, el núcleo central de su equipo lo forman Umbreon, Murkrow y Houndoom. ¡Cuidado! Es un combate difícil.

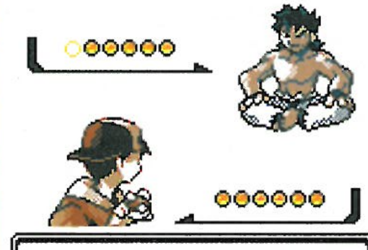
Equipo de Karen

GENGAR Nv 45	**HOUNDOOM** Nv 47
UMBREON Nv 42	**MURKROW** Nv 44
VILEPLUME Nv 42	

Consejos para Karen

Contra los Pokémon de tipo Siniestro los ataque de **tipo Lucha y Bicho son los más efectivos**. Un Pokémon que conozca Terremoto puede tumbar a Gengar y uno de Fuego puede hacer lo propio con Vileplume.

Bruno

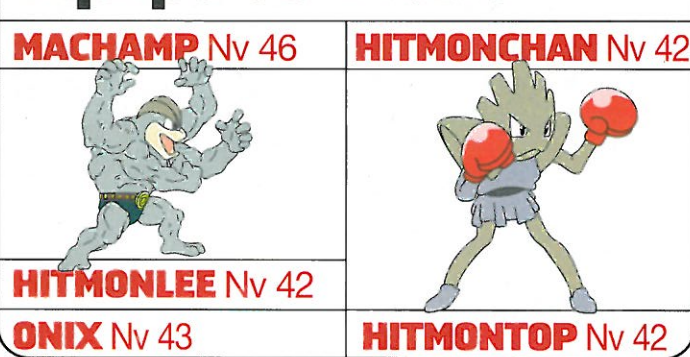


Maestro de Pokémon Lucha

Bruno usará la potencia de sus Pokémon de Lucha para intentar aplastar a todo tu equipo. Demuéstrale a Bruno que la fuerza bruta no siempre gana.

Equipo de Bruno

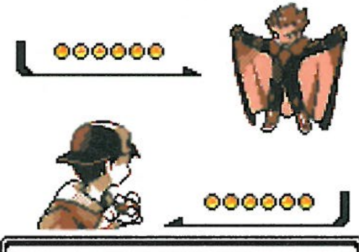
MACHAMP Nv 46	**HITMONCHAN** Nv 42
HITMONLEE Nv 42	
ONIX Nv 43	**HITMONTOP** Nv 42



Consejos para Bruno

Si tienes un fuerte Pokémon de **tipo Psíquico** como Kadabra o Alakazam, **puedes tumbar a todos los Pokémon de Lucha de Bruno**. Contra Onix lo mejor será utilizar un fuerte Pokémon de Agua que sepa Surf.

Lance

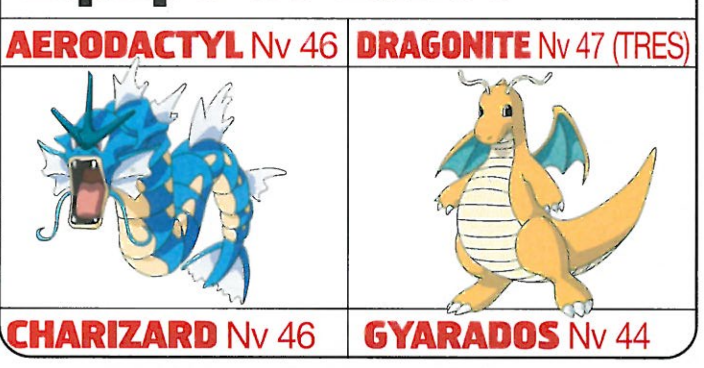


Campeón actual

Lance es el actual campeón de la LIGA POKéMON y un auténtico maestro entrenando Pokémon de tipo Dragón. ¡No te rindas ante sus criaturas! No es tan fiero como parece.

Equipo de Lance

AERODACTYL Nv 46	**DRAGONITE** Nv 47 (TRES)
CHARIZARD Nv 46	**GYARADOS** Nv 44



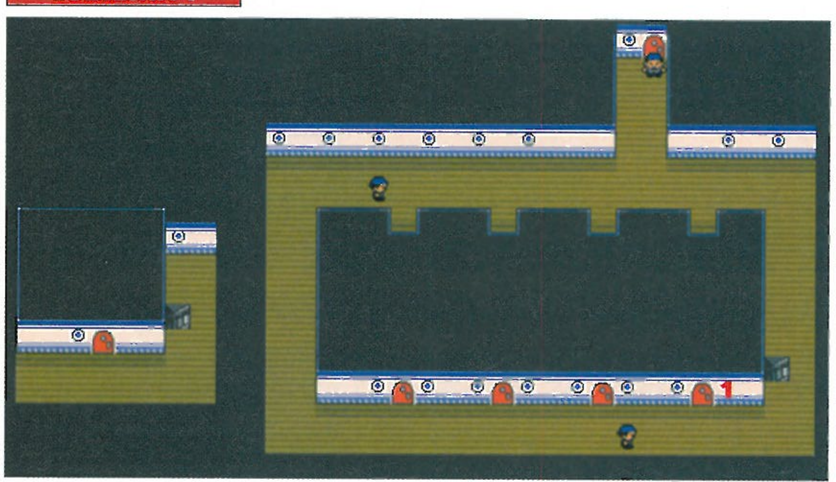
Consejos para Lance

Contra los **Dragonite** los ataques de **Hielo** (como Puño Hielo) resultarán bestiales. **Aerodactyl y Charizard estarán fuera de combate con un Pokémon de Agua que use Surf**. Para Gyarados, el tipo Eléctrico.

S.S. Aqua

Después de tu victoria en la Liga Pokémon (¡bravo, pokémaniaco!), el Prof. Elm te regalará un billete para el FERRY que zarpa de Ciudad Olivo rumbo a Kanto. Tu siguiente puerto es Ciudad Carmín.

CUBIERTA 1



CUBIERTA 2





NO LO OLVIDES

1 Encuentra a la niña perdida

Cuando encuentres, en el camarote del Capitán, a la niña pirada que anda correteando por el barco cual polluelo de avestruz en la esplendorosa sabana... los dos juntos volveréis al camarote de su abuelo. En agradecimiento, **el abuelo te entregará un REV. METÁLICO**. Poco después, el barco llegará a puerto.

Equipa a Onix o a Scyther con el REV. METÁLICO y observa cómo evolucionan cuando los intercambias.





30 NIDORINA

Es tranquilo por naturaleza. Como su cuerno crece lentamente, prefiere no luchar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Placaje	Normal
–	Arañazo	Normal
–	Doble Patada	Lucha
Nv 19	Picotazo Ven	Veneno
Nv 27	Látigo	Normal
Nv 36	Mordisco	Siniestro
Nv 46	Golpes Furia	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (H) ▶ **Nidorina** (Nv 16) / **Nidoqueen** (Piedra Lunar)



31 NIDOQUEEN

Usa su cuerno duro y con escamas para sellar la entrada a su madriguera y protegerse de los depredadores.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Arañazo	Normal
–	Doble Patada	Lucha
–	Látigo	Normal
Nv 23	Golpe Cuerpo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (H) ▶ **Nidorina** (Nv 16) / **Nidoqueen** (Piedra Lunar)



32 NIDORAN (M)

Levanta sus orejas para vigilar los alrededores. Será el primero en atacar si se siente amenazado.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Placaje	Normal
Nv 8	Cornada	Normal
Nv 12	Doble Patada	Lucha
Nv 17	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Foco Energía	Normal
Nv 30	Ataque Furia	Normal
Nv 38	Perforador	Normal
–	–	–
–	–	–

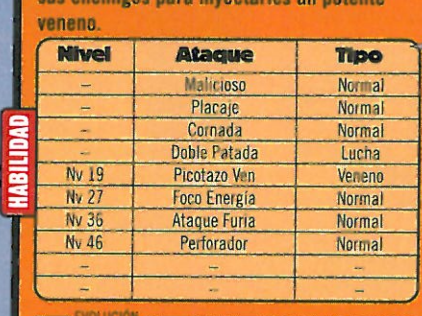
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (M) ▶ **Nidorino** (Nv 16) / **Nidoking** (Piedra Lunar)

33 NIDORINO

Muy irascible. Si se altera, clava el cuerno a sus enemigos para inyectarles un potente veneno.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Malicioso	Normal
–	Placaje	Normal
–	Cornada	Normal
–	Doble Patada	Lucha
Nv 19	Picotazo Ven	Veneno
Nv 27	Foco Energía	Normal
Nv 36	Ataque Furia	Normal
Nv 46	Perforador	Normal
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

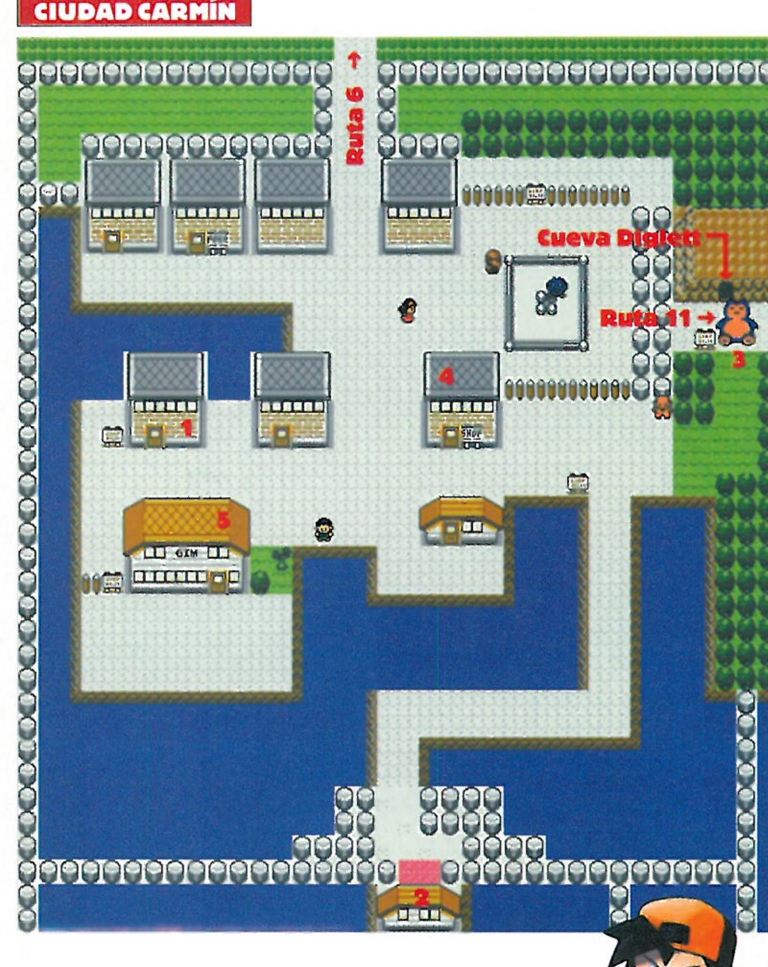
Tipo	Veneno
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Nidoran (M) ▶ **Nidorino** (Nv 16) / **Nidoking** (Piedra Lunar)

Ciudad Carmín

¡Por fin has llegado a Kanto! Fíjate en el Snorlax dormido porque tendrás que buscar la forma de despertarlo. ¡A ver si suena la flauta!

CIUDAD CARMÍN



NO LO OLVIDES

1 El Club de Fans de Pokémon

En cuanto llegues a Ciudad Carmín tienes que ir al Club de Fans de Pokémon y hablar con su presidente. Te soltará un largo discurso, pero como recompensa a tu paciencia por escucharle **recibirás un CARAMELO RARO**.

Dentro del club hay un muchacho que tiene **un POKÉ MUÑECO CLEFAIRY**. Este muñeco pertenece realmente a una niña que llaman **la COPIONA y que vive en Ciudad Azafrán**. Después de arreglar la CENTRAL DE ENERGÍA, la COPIONA te pedirá que recuperes su muñeco. Para ello tendrás que hablar con el muchacho del club y **llevarte el muñeco en tu MOCHILA**.



2 El horario del S.S. Aqua

No olvides preguntar qué días de la semana zarpa el barco desde el puerto de Ciudad Carmín rumbo a Ciudad Olivo (Johto). Por si acaso no te acuerdas, o eres muy vago y no quieres ni preguntarlo, te recordamos que **sale los lunes y los domingos**.



3 Despertando a Snorlax

Primero hay que **reparar la CENTRAL DE ENERGÍA**, luego ir a la Radio de Pueblo Lavanda y hablar con el director para conseguir una TARJETA DE EXPANSIÓN. Con esta tarjeta ya puedes oír los programas de Kanto.

Finalmente debes volver a Ciudad Carmín, colocarte junto a Snorlax, **sintonizar en la radio el canal de la FLAUTA POKÉMON** y pulsar A. En ese momento Snorlax despertará.



4 La tienda

Como puedes ver, las tiendas de Kanto son muy parecidas a las de Johto: cuatro paredes bien puestas, variedad de máquinas... **No hay diferencias tanto en los precios como en el surtido de productos**. Eso sí, lo que es el servicio... al fondo a la derecha, como siempre.



LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200	Híper Poción	1200
Antiparaliz	200	Antiquemar	250
Súper Poción	700	Revivir	1500
Despertar	250	Carta Azul	50

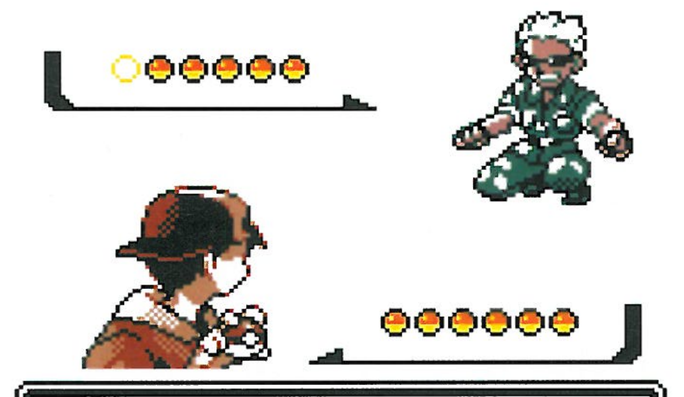
5 Gimnasio

Un gimnasio que ya conocerás si jugaste otras versiones de Pokémon (Azul, Rojo o Amarillo, claro está). Aunque el gimnasio sigue lleno de trampas, esta vez no están activadas y será muy fácil llegar hasta el Lt. Surge. Otra cosa será ganarle y conseguir la Medalla Trueno con facilidad.



Líder Pokémon #9

Surge sigue siendo un especialista de los Pokémon de tipo Eléctrico. Si embargo, esta vez sus Pokémon tienen más nivel que en versiones anteriores del juego.

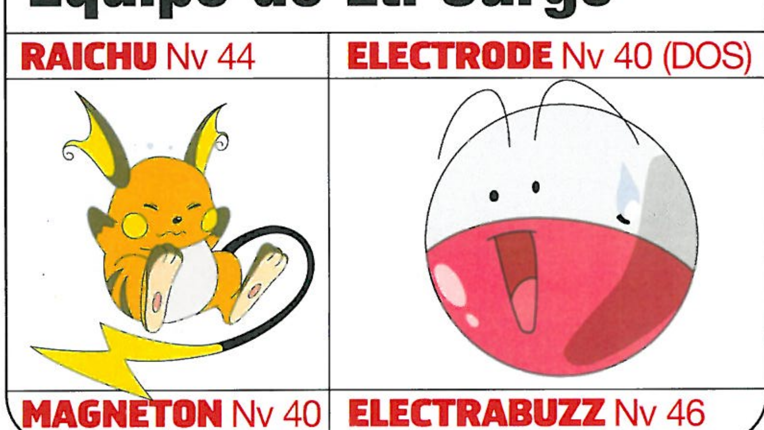


Lt. Surge

Los Pokémon de Surge son de tipo eléctrico y por lo tanto muy débiles frente a los ataques de tipo Tierra. Además, no olvides que si te ataca con ataques de tipo eléctrico, los Pokémon hechos de tierra nunca serán dañados por ellos.

Equipo de Lt. Surge

RAICHU Nv 44 | **ELECTRODE** Nv 40 (DOS)



MAGNETON Nv 40 | **ELECTRABUZZ** Nv 46

Consejos para Lt. Surge

Esta vez hay un solo consejo: **utiliza un Pokémon de tierra (p. ej. Graveler) y el equipo de Surge ofrecerá poca resistencia**. Si no dispusieras de un buen Pokémon de tierra, procura **enseñar TERREMOTO al Pokémon más poderoso** que pueda aprenderla y envíale a combatir.

Premios Lt. Surge

MEDALLA TRUENO

La Medalla Trueno **aumenta la VELOCIDAD** de los Pokémon.

34 NIDOKING

Su cola es gruesa y potente. Si atrapa al enemigo con ella, podría romperle la columna.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Cornada	Normal
–	Doble Patada	Lucha
–	Picotazo Ven	Veneno
Nv 23	Golpe	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Veneno/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Nidoran (M)** ▶ **Nidorino** (Nv 16) / **Nidoking** (Piedra Lunar)

35 CLEFAIRY

Su adorable grito y comportamiento lo hacen muy popular. Sin embargo, es muy raro de encontrar.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Gruñido	Normal
Nv 4	Otra Vez	Normal
Nv 8	Canto	Normal
Nv 13	Doblebofetón	Normal
Nv 19	Reducción	Normal
Nv 26	Rizo Defensa	Normal
Nv 34	Metrónomo	Normal
Nv 43	Luz Lunar	Normal
Nv 53	Pantalla Luz	Psíquico

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Cleffa** ▶ **Clefairy** (Evolución por felicidad)) / **Clefable** (Piedra Lunar)

36 CLEFABLE

Sus sensibles oídos le permiten distinguir sonidos lejanos. Por eso, prefiere lugares tranquilos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Canto	Normal
–	Doblebofetón	Normal
–	Metrónomo	Normal
–	Luz Lunar	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Cleffa** ▶ **Clefairy** (Evolución por felicidad) / **Clefable** (Piedra Lunar)

37 VULPIX

Si le ataca un enemigo más fuerte que él, finge estar herido para confundirle y huir.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
–	Látigo	Normal
Nv 7	At. Rápido	Normal
Nv 13	Rugido	Normal
Nv 19	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 25	Velo Sagrado	Normal
Nv 31	Lanzallamas	Fuego
Nv 37	Giro Fuego	Fuego
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

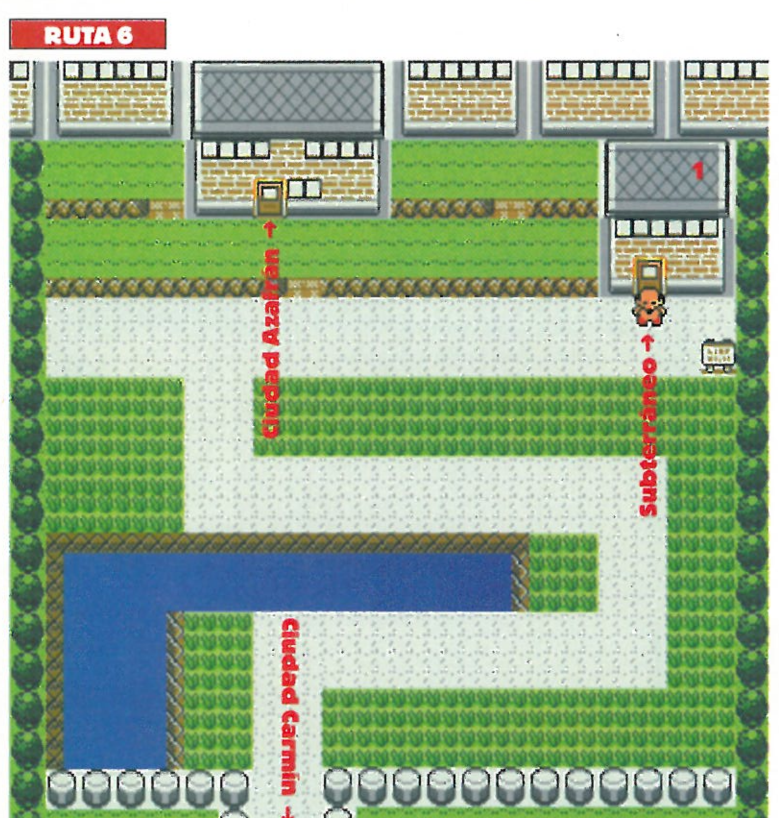
Tipo	Fuego
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN: **Vulpix** ▶ **Ninetales** (Piedra Fuego)

Ruta 6

Una ruta corta que lleva a Ciudad Azafrán muy rápidamente. Lo único que podrás hacer por este camino es capturar algún Pokémon para seguir completando tu POKÉDEX. Y admirar el paisaje tampoco estaría de más, que pareces algo nerviosillo. Relájate y... ¡adelante!

RUTA 6



NO LO OLVIDES

1 Utiliza el Subterráneo

El Subterráneo es un atajo que **permite ir rápidamente de Ciudad Carmín a Ciudad Celeste** y viceversa. Cuando la CENTRAL DE ENERGÍA sea reparada, el hombre que obstruye el paso desparecerá y podrás pasar por allí como Peter.





Pokétruco

Los Pokémon de tipo dual no solo **combinan la fortaleza de ambos tipos**, también **unen sus debilidades**. Por ejemplo, Gyarados es un Pokémon de tipo Agua y Volador. Tanto el tipo Agua como el Volador es débil a los ataques de tipo Eléctrico. Así, si Gyarados recibe un ataque eléctrico, **el daño recibido será el doble** que si fuera de un sólo tipo.

¡Hazte con todos!

ABRA		MAGNEMITE	
Todo día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
MEOWTH		**ODDISH**	
Todo día	Todo el día	Todo el día	Todo el día



Pokétruco

Existen maneras ingeniosas de utilizar algunos movimientos. Danza Lluvia es un movimiento de cambio de tiempo que **multiplica el poder de los ataques de agua por 1,5 y disminuye a la mitad la efectividad de los ataques de fuego**. Si tu Pokémon es débil contra el fuego, el uso de **Danza Lluvia podría convertirse en una táctica defensiva contra el fuego** al disminuir la efectividad del mismo. Un razonamiento similar puedes aplicarlo a Día Soleado. Además, **los movimientos de cambio de tiempo nunca fallan**.



Pokétruco

Los movimientos de recuperación sirven para curar a los Pokémon. Hay **movimientos que restauran los PS, como BATIDO, AMORTIGUADOR y RECUPERACIÓN**. Cada uno de ellos restaura exactamente **la mitad el máximo de PS**.

Otros movimientos curan los problemas de estado. Por ejemplo, **CAMPANA CURA elimina todos los problemas de estado del equipo**. El movimiento **DESCANSO restaura todos los PS y elimina todos los problemas de estado**. Existen más movimientos de recuperación que deberías investigar para saber cuándo conviene utilizarlos.

LA AVENTURA DE JOHTO

MESETA AÑIL

En la entrada de la MESETA AÑIL tienes una tienda y un CENTRO POKéMON. Cura a tus Pokémon y compra todo lo que necesites. Ha llegado el momento de demostrar tu valía y para ello tendrás que **derrotar al Alto Mando [A]**.

El Alto Mando está compuesto por:

Mento con un Xatu de nivel 40,un Jynx de nivel 41, un Slowbro de nivel 41, un Xatu de nivel 42 y un Exeggutor de nivel 41.

Koga con un Ariados de nivel 40, un Forretress de nivel 43, un Muk de nivel 42, un Crobat de nivel 44 y un Venomoth de nivel 41.

Bruno con un Hitmontop de nivel 42, un Hitmonchan de nivel 42, un Onix de nivel 43, un Machamp de nivel 46 y un Hitmonlee de nivel 42.

Karen con un Umbreon de nivel 42, un Gengar de nivel 45, un Houndoom de nivel 47, un Murkrow de nivel 44 y un Vileplume de nivel 42.

Cuando derrotes a Karen tendrás que enfrentarte a **Lance, el actual campeón** y un viejo conocido. Lance tiene un equipo impresionante compuesto por: un Gyarados de nivel 44, un Dragonite de nivel 47, un Dragonite de nivel 47, un Aerodactyl de nivel 46, un Dragonite de nivel 50 y un Charizard de nivel 46.

Cuando derrotes a Lance, **tuya será la gloria [B]**. Pero la aventura no ha terminado, ahora empieza la aventura de KANTO.

OTRA VEZ EN PUEBLO PRIMAVERA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE:
– TICKET DE BARCO.

RECORRIDO

Después de ver los créditos del juego, empiezas otra vez delante de tu casa en Pueblo Primavera. El Prof. ELM vuelve a llamar por teléfono para pedirte que **te acerques al laboratorio [C]**. Ve para allá porque ELM quiere darte **un billete para el barco que zarpa rumbo a KANTO**.

Vuela a CIUDAD OLIVO, ve a la derecha del CENTRO POKEMON y entra en el puerto. Enseña tu billete al marinero y **sube al S.S. AQUA**.

EL S.S. AQUA

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
– REV. METÁLICO

RECORRIDO

Dentro del barco, el marinero de la entrada te informa que la ciudad de destino es CIUDAD CARMÍN. Avanza y un hombre mayor con mucha prisa se tropezará contigo. El pobre está muy preocupado porque **su nieta se ha perdido**.

Camina hacia la izquierda y habla con el marinero que hay delante de un camarote. Es tu camarote y dentro, en la cama, puedes **curar a tus Pokémon**. También tienes un ordenador igual al de los CENTROS POKÉMON. Vamos, que tu camarote es casi **como un Centro Pokémon**.

Sal de tu camarote y comienza a explorar. Si alguien te reta a un combate, ya sabes. Observarás que en esta cubierta del barco hay unas escaleras. **No bajes y entra el camarote que hay junto a ellas**. Allí el hombre que chocó contigo te volverá a comentar lo preocupado que está por no haber encontrado a su nieta.

Baja las escaleras y verás a un marinero que no te deja pasar. Te pide que busques a su compañero y eso es lo que harás (si quieres continuar tu aventura). Sube, echa un vistazo en el camarote que hay justo al lado del tuyo y derrota al marinero que espera dentro. **Vuelve abajo y podrás pasar** para seguir buscando a la niña perdida.

Explora toda la cubierta inferior y pelea con los entrenadores que te reten. **En cuanto veas una escalera sube y entra por la primera puerta**. Este es el camarote del capitán y **aquí está la niña perdida**. En cuanto hables con ella y sepa que su abuelo está preocupado, volveréis corriendo a su camarote. En agradecimiento, **el abuelo te entregará un REV. METÁLICO**.

En el momento que guardes el REV. METÁLICO se anunciará por megafonía que **el barco ha llegado a su destino**. Sal del barco y, antes de entrar en CIUDAD CARMÍN, habla con la chica del puerto para informarte de los días en los que barco atraca en esta ciudad (jueves y domingos).









CIUDAD CARMÍN Y EL CLUB DE FANS

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
– MEDALLA TRUENO (LA CONSIGUES GANANDO A LT. SURGE, EL LÍDER DEL GIMNASIO).

RECORRIDO

Aunque esta ciudad te resultará conocida si has jugado versiones anteriores, las cosas han cambiado. Una de las cosas más importantes que encuentras es a **un Snorlax bloqueando un camino**. Aún no se le puede despertar, así que ve al CLUB DE FANS DE POKÉMON (justo detrás del gimnasio).

Entra en el club de fans y habla con el presidente. Tras un discurso larguísimo acabará dándote un CARAMELO RARO. No te olvides del muchacho con el **POKÉ MUÑECO CLEFAIRY**.

Ahora ve a retar al líder del gimnasio, Lt. Surge, un viejo conocido. Después de derrotar a sus aprendices, Surge combatirá con un Raichu de nivel 44, un Electabuzz de nivel 46, un Electrode de nivel 40, un Magneton de nivel 40 y otro Electrode de nivel 40. Vence y... **MEDALLA TRUENO**.

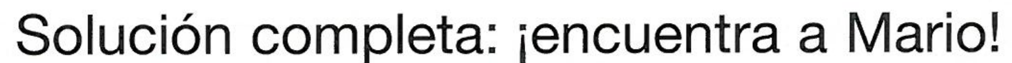
Sal de Ciudad Carmín rumbo norte y avanza por la RUTA 6. Tiene una entrada subterránea que te permite atajar a Ciudad Celeste. Pero el hombre de la puerta te informa que mientras la CENTRAL DE ENERGÍA esté estropeada, este atajo permanecerá cerrado.

En el edificio de entrada a Ciudad Azafrán te hablan del MAGNETOTRÉN de la ciudad, pero tampoco funciona debido a la CENTRAL DE ENERGÍA. Este es **el problema más importante que tienes que resolver en Kanto**.

Entra en CIUDAD AZAFRÁN, gira a la derecha y entra en la CASA DEL SEÑOR PSÍQUICO. Dentro **obtendrás la MT 29 o Psíquico**. Ahora ve al edificio de SILPH S.A. y el guardia de las escaleras te dará MEJORA (si intercambias un Porygon equipado con MEJORA, **conseguirás un Porygon2**).

Ve al gimnasio de la izquierda, averiguarás que el maestro del DOJO está entrenando en una cueva de JOTHO. Recoge la **CINTA FOCUS**, sal del gimnasio y entra en el siguiente (el de las dos puertas).

Debes avanzar **pisando los transportadores (izquierda, abajo, izquierda, izquierda)** y enfrentándote con varios entrenadores. Al final llegarás hasta **Sabrina, la líder del gimnasio [D]**. Sabrina tiene un Espeon de nivel 46, un Mr. Mime de nivel 46 y un Alakazam de nivel 48. Derrótala y consigue la **MEDALLA PANTANO**.

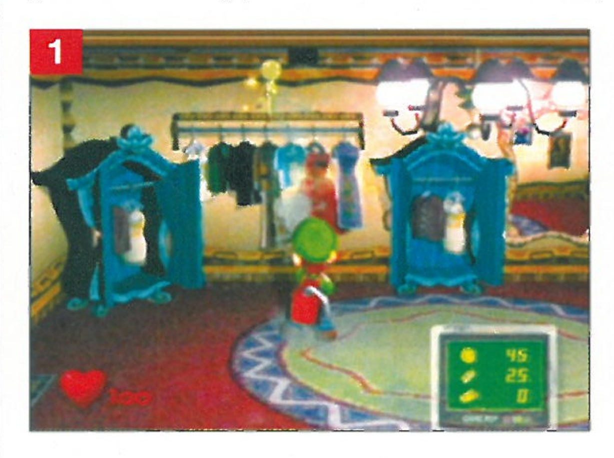


- Consigue todos los objetos perdidos de Mario.
- Hazte con todas las medallas para la aspiradora.
- Elimina sin problemas a los cuatro jefes finales.
- Libera a Mario de las garras de Rey Boo.

Solución completa: ¡encuentra a Mario!

LUIGI'S MANSION

En una sola entrega vamos a contaros cómo resolver todos los puzzles que hay repartidos por la mansión y cómo derrotar con facilidad a los cuatro jefes finales (que son unos fantasmas). ¿Os apetece acompañarnos?


1


2

La aventura comienza en el **vestíbulo de la mansión.** Sube por las escaleras y observa que hay **dos puertas** en la parte superior. Ambas están **cerradas con llave** y no puedes pasar, así que baja de nuevo por las escaleras. Dirás que es una tontería, pero hace falta esa operación para ver cómo un **fantasma deja caer una llave.** Recógela y úsala para abrir la doble puerta de la zona superior. Allí vas a encontrarte con el **Dr. Fesor,** un curioso inventor que te dará una **aspiradora antifantasmas.** Te aconsejamos que trastees un poco con ella en el entrenamiento para hacerte con su control. Cuando termines, el doctor te enseñará su galería de arte. Echa un vistazo y habla con el inventor para que te lleve de nuevo a la mansión.

El vestíbulo

Una vez aquí, lo primero que debes hacer es **hablar con el Toad** para salvar la partida. A continuación sube por las escaleras y entra en el salón, o lo que es lo mismo, la sala donde conociste al doctor.

El salón

Según entres en esta habitación, verás que enfrente de ti hay un **gran cuadro custodiado por un par de candelabros.** Usa la aspiradora para apagarlos y prepárate, porque justo después **tres fantasmas** se lanzarán a por ti. Deshazte de ellos aspirador en mano y serás recompensado con un **cofre.** Dentro hay una llave para acceder a la sala contigua.

La antesala

Esta habitación no te supondrá demasiados problemas, pues lo único que tienes que hacer para acceder a la zona siguiente es despachar a un total de **seis ectoplasmas.** Chupao, vamos.

El vestidor

En esta ocasión son **siete** los fantasmitas que esperan. Bárrelos a todos y aparecerá otra de las preciadas **llaves en lo alto de una estantería.** [1] Atráela hacia ti con la aspiradora para capturarla, y luego vuelve al vestíbulo para abrir la puerta de la parte superior izquierda, que permanecía sellada hasta ahora. Tras ella se encuentra un laaaaargo pasillo con un montón de puertas (ojo, muchas de ellas son simples trampas). Dirígete a la primera que veas a mano derecha.

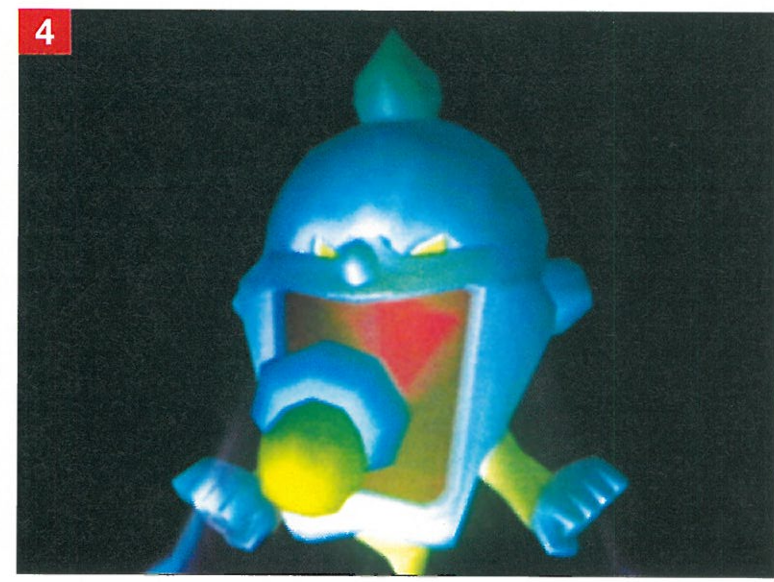
El despacho

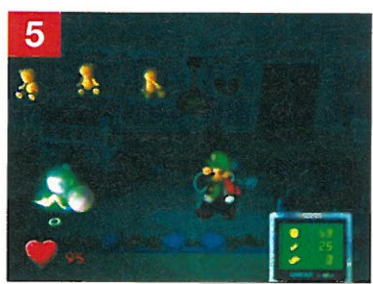
En esta salita es donde se halla el **primer fantasma grandote.** Le encontrarás leyendo plácidamente en un sillón [2]. Para poder capturarle tienes que esperar al momento justo en que **deje de leer y se estire,** instante en el que deberás alumbrarle con la linterna y aspirarle sin ninguna piedad. Una vez absorbido, hazte con la llave que te permite entrar al cuarto de los señores.

El cuarto de los señores

En esta habitación hay una **señora fantasma** de lo más presumido: no para de atusarse el peluquín con un cepillo. No sólo es presumida, sino también muy dura, porque **no se dejará atrapar así como así con la Poltergust 3000.** Para capturarla, la táctica consiste en **descorrer unas cortinas** para que entre algo de corriente al cuarto. La doña, en vista



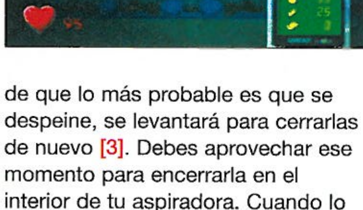




6

7

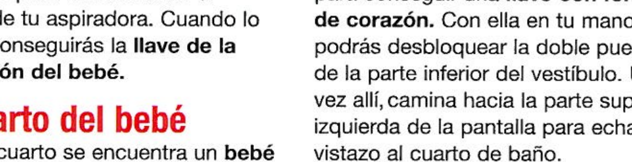
8



de que lo más probable es que se despeine, se levantará para cerrarlas de nuevo [3]. Debes aprovechar ese momento para encerrarla en el interior de tu aspiradora. Cuando lo hagas, conseguirás la **llave de la habitación del bebé.**

El cuarto del bebé

En este cuarto se encuentra un **bebé** con muy malas pulgas, que **no para de llorar** [4]. Para llamar su atención tienes que **balancear un caballito de madera.** Esto despertará al pequeño fantasma, y entonces te pedirá que juegues con él. Busca una **pelota de plástico, aspírala** y lánzasela al pequeñín [5]. Pillará tal enfado que **se transformará en un bebé gigante** al que debes derrotar para conseguir una **llave con forma de corazón.** Con ella en tu mano podrás desbloquear la doble puerta de la parte inferior del vestíbulo. Una vez allí, camina hacia la parte superior izquierda de la pantalla para echar un vistazo al cuarto de baño.



Baño (planta baja)

"¡Ni en este sagrado lugar le dejan a uno en paz!", exclamarás cuando te asalten **dos espectros inoportunos** [6]. Acaba con ellos y recoge la **llave de la estantería superior.**

El salón de baile

No muy lejos del cuarto de baño se halla esta enorme estancia. En ella están **seis Shy Guys** a los que debes quitar las máscaras para atraparlos. Luego aparecerá una **pareja de entes que bailarán al son de la música.** [7] Estáte atento porque para poder aspirarles tienes que esperar a que uno de ellos se pare durante un instante.

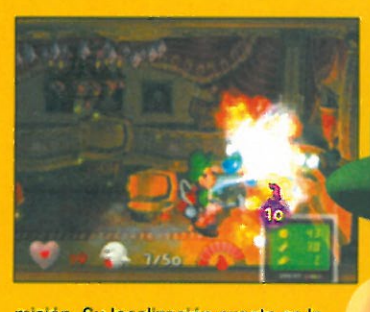
El almacén

Esta estancia tiene su miga, así que atentos. Lo primero es **deshacerte de cuantos espectros te ataquen** para, después, **pulsar un botón** de la pared que se encuentra justo frente al espejo (de hecho, verás el botón reflejado en éste) [8]. Entonces, una de las paredes comenzará a moverse descubriendo una **especie de trampilla en el suelo.** Para abrirla, aspira con tu máquina el papel de la pared y **pulsa el interruptor** que verás tras él. Esta acción liberará nada menos que **50 fantasmas Boo** que, por supuesto, te tocará atrapar. Para facilitarte un poco la tarea, el bueno de Fesor te instala en la **GB Horror un detector de Boos** que advierte la presencia de estos fantasmas en todas las salas. Cuando atrapes a cinco de estos bichos, el doctor Fesor te aconsejará que vayas a un aseo para lavarte la cara y relajarte un poco.

LAS MEDALLAS PARA LA ASPIRADORA







Durante la aventura, tendréis que ir recogiendo una serie de medallas que os proporcionarán nuevos poderes para la Poltergust 3000. En total hay **tres medallas repartidas por la mansión: la de fuego, la de agua y por último la de hielo.** Gracias a ellas podréis lanzar dichos elementos básicos con la aspiradora, lo que os permitirá resolver un montón de puzzles, como encender velas de candelabros o apagar el fuego que bloquea alguna de las puertas de la mansión. Además, hay algunos fantasmas que sólo podréis eliminar a base de fuego, agua o hielo, lo que convierte a las medallas en objetos imprescindibles para completar la misión. Su localización exacta es la siguiente: **la de fuego se encuentra** en el interior de un cofre de la sala de los espejos; **la de agua aparecerá** cuando eliminéis a un fantasma que se encuentra en el interior de la nevera de la cocina; y por último, **la de hielo será** tuya si te das unas cuantas vueltas por el salón de té. Atento y a por ella.















Aseo (planta baja)

En esta estancia verás a un **Toad lloriqueando** [9]. Habla con él, salva la partida y mira **dentro del WC**, también menudo sitio, para hacerte con una nueva llavecita.

El cuarto de la vidente

Cuando salgas del aseo, camina hacia la parte inferior derecha de la planta en la que estás, y entra en la habitación que verás. En el centro de esta "mística" estancia hay una **mesa con una bola de cristal** sobre ella [10]. Alúmbrala con tu linterna para hacer que aparezca una especie de vidente espectral, quien pondrá sus mágicos poderes a tu servicio si le **llevas objetos de tu desaparecido hermano,** una de las claves.

La sala del espejo

El cuarto de la vidente comunica con esta estancia, que está presidida por un **gran espejo que recorre una de las paredes**. Cuando te ventiles a los fantasmas, debes recoger la **medalla de fuego del interior del cofre** [11], y encender los candelabros para salir de la sala y entrar de nuevo en el cuarto de la vidente. Ahora tienes que encender todos los candelabros que hay en la estancia para recoger la enésima llave. Con ella en el bolsillo debes partir hacia la zona donde se encuentran el baño y el aseo. Pero prepárate, porque justo antes de llegar observarás una especie de **candelabros flotantes** que no paran de moverse de un sitio a otro. **Utiliza la aspiradora para lanzar fuego y enciende las velas** de dicho candelabro. Ante tus ojos aparecerá un **mayordomo** que primero hablará contigo y después comenzará a caminar. Ve con él y síguele hasta su habitación.

El lavadero

Antes de alcanzar el cuarto del mayordomo ambos tendréis que atravesar un pequeño recinto lleno de ropa sucia. Como siempre, varios ectoplasmas te darán la bienvenida. Atrápalos a todos y luego echa un vistazo en el mismísimo **interior de la lavadora,** donde podrás recoger **¡la gorra de Mario!** Tachán [12].

El cuarto del mayordomo

Entra con el mayordomo en su habitación y **espera a que se siente a descansar.** En cuanto lo haga, aspírale si quieres conseguir otra llave de la casa [13]. Antes de irte de su recatada habitación, saca la GB Horror y **haz una foto a un agujero para ratones** que hay en la parte inferior de la pared derecha. Esto te permitirá **desvelar un secretillo...**

La habitación secreta

El pequeño hueco de la habitación del mayordomo te conducirá directamente a esta magnífica **sala llena de dinero, joyas y algún que otro fantasma** que deberás liquidar a fogonazos [14]. Cuando termines el expolio, date una vuelta por la **sala de música,** que se encuentra en la misma planta.

La sala de música

Esta salita está llena de instrumentos musicales. Acércate a todos ellos y **hazlos sonar para que una niña pianista** aparezca en pantalla. ¿Para qué? Bueno, tocará una melodía





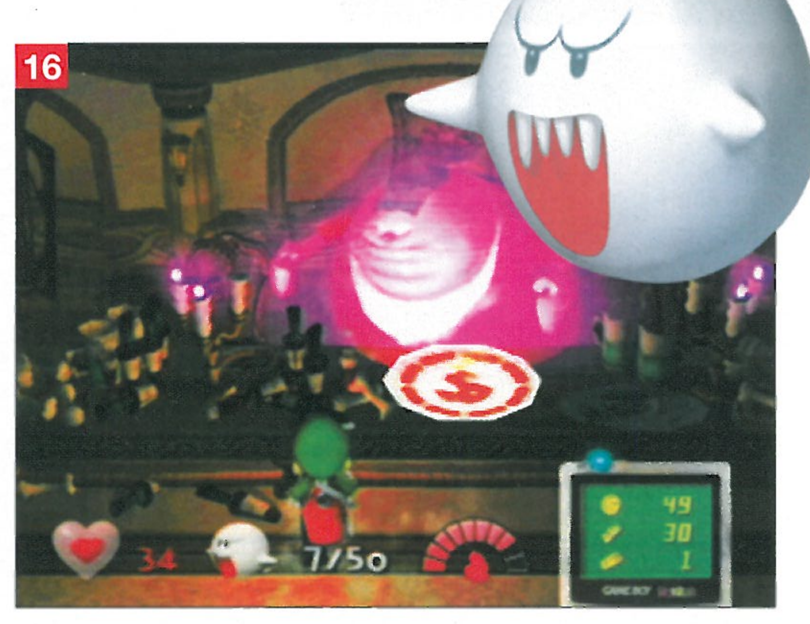
LOS OBJETOS DE MARIO





El secuestrado hermano de Luigi ha ido dejando varios de sus objetos por los decorados. Cada vez que os hagáis con alguno de ellos, sería recomendable que pasarais por casa de la vidente. Esta "profesional" os dará información acerca del estado y paradero de Super Mario. En total hay cinco de sus pertenencias en la mansión, localizadas en otros tantos lugares diferentes. Los objetos en cuestión son: **su gorra, uno de sus guantes, una zapatilla, una carta y una de sus preciadas estrellas mágicas.** Por cierto, que no se os olvide hablar con los Toad que veáis durante el avance, pues algunos tendrán objetos de vuestro héroe favorito.

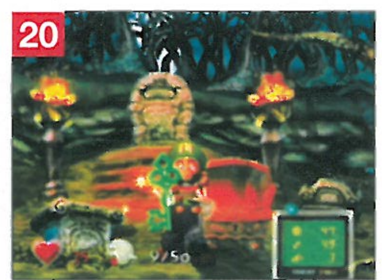






18





sacada de una de las fases acuáticas del **Super Mario BROS original de NES,** y te preguntará de dónde sale la inspiración [15]. Responde **"en el agua"** y prepárate, porque luego te va a tocar **absorber a la artista.** Adquiere la correspondiente llave y márchate hacia el comedor.

El comedor

En cuanto plantes el pie aquí, ponte a aspirar como un loco las múltiples **pieles de plátano** esparcidas por el suelo, no vaya a ser que resbales por accidente. En esta estancia se encuentra un fantasma muy glotón que no para de comer algo que parece de **gelatina luminosa** [16]. Saca la Poltergust 3000 e **ilumina a base de fogonazos las seis velas** que hay sobre la mesa. Una vez hecho esto, intenta **absorber la comida del orondo comensal.** Entonces aparecerá **una cocinera que traerá más comida** para el susodicho fantasma. En cuanto la veas, atrápala antes de que llegue a su destino y ya verás cómo se pondrá el espectro (ni el de los Cazafantasmas). Hambriento, el colega la tomará contigo y empezará a **lanzarte bolas de fuego.** Esquiva todos sus ataques y espera a que se tome un respiro para comenzar a aspirarle sin remisión . Si lo consigues, un **cofre lleno de dinero fresco** será tuyo [17]. Ahora ve hacia la izquierda y entra en la cocina.

La cocina

Alucinarás, pero es completamente cierto: en el **interior del frigorífico se esconde un fantasma de hielo** al que debes liquidar a base de fuego. Tras vencerle, obtendrás la **segunda medalla, la de agua,** que te vendrá de perilla para aplacar el fuego de la puerta que conduce al patio, nuestro próximo destino [18].

El patio

En esta parte de la casa es donde mora el **perro guardián de la mansión** quien, como es su deber, intentará morderte a las primeras de cambio. Sus ladridos despertarán al esqueleto que se ha acoplado en esa zona [19]. Atrápalo para que uno de sus huesos entretengan al susodicho perro y, de esta forma, puedas capturarle con la aspiradora. Después, haz una fotografía a la entrada de su casita y ve por ella.

El cementerio

En este pequeño cementerio familiar descansa el **segundo de los jefes finales del juego: un peligroso... fantasma rosa.** Para que dé la cara, tienes que **golpear sobre las diversas tumbas y aguardar hasta que aparezcan tres esqueletos.** En cuanto acabes con ellos, a golpe de Poltergust, te espera una jugosa pelea. Si sales victorioso del entuerto, obtendrás una **llave con forma de trébol** [20] que te permitirá inspeccionar el jardín trasero de la mansión. Ve corriendo para allá.

CAPTURA A LOS 50 BOOS

Al poco tiempo de comenzar la aventura tendréis que entrar en un lóbrego almacén que encierra una desagradable sorpresa: al pulsar un botón que hay en una de las paredes, dejaréis en libertad a un ejército de Boos (ya sabéis, los molestos fantasmitas blancos). En total, 50 de ellos se desperdigarán por la mansión. Para enmendar el error, a partir de ese momento os tocará ir tras ellos y capturarles. Además casi siempre tendréis que atraparlos de uno en uno (una verdadera lata), salvo cuando os enfrentéis a 15 de ellos en una épica batalla en el tejado. Por suerte, para facilitaros un poco la labor, el profesor Fesor creará una especie de detector de Boos y lo instalará en la GB Horror. Gracias a este invento sabréis con certeza si en una habitación hay alguno de estos ectoplasmas escondido pues enseguida veréis la bombillita de color rojo (ubicada en la parte superior de la GB Horror) encendida. De todas formas, recordad que no es necesario atrapar a los 50 Boos para completar el juego ya que, al igual que la búsqueda de tesoros, es un objetivo secundario. Eso sí, en determinadas ocasiones tendréis que reunir una cierta cantidad de Boos para poder seguir avanzando, por lo que es recomendable que cojáis a todos los que vayáis encontrando.

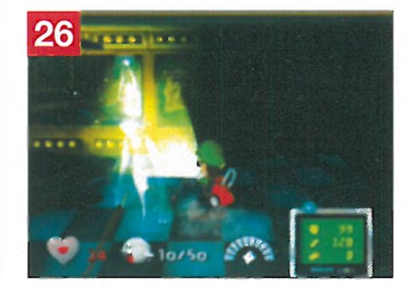












El jardín

Usa la llave que acabas de conseguir para desbloquear la puerta de la **parte trasera de la casa** [21]. Pasea por el jardín hasta que llegues a una **casita de pájaro** con una **carta de Mario** en su interior. Avanza un poco más y descubrirás a un Toad escondido en el interior de una caseta de madera. Te dirá que en el **interior del pozo hay algo raro,** así que ve para allá en cuanto salves el avance, y prepárate para...

El fondo del pozo

En este lugar tendrás la oportunidad de **ver a Mario, que se encuentra cautivo en un cuadro encantado** [22]. De momento no puedes hacer mucho por él, así que elimina al único fantasma que hay en el pozo y **coge la llave del gimnasio.**

El gimnasio

Lógico. Lo primero que verás aquí es a un **"cachitas" haciendo pesas** [23]. Para poder capturar a este fantasma, antes tendrás que **noquearle tres veces.** Usa los **sacos rojos** para golpear al fantasma y debilitarle, y luego aspírale sin más. Antes de marcharte, haz un poco de deporte (que conviene a estas alturas del verano) y corre un poco por la máquina andadora. Si lo haces bien, conseguirás una valiosa llave.

El salón de té

Sal del gimnasio y sube por las escaleras de la derecha, donde verás una puerta incendiada. Apaga el fuego y entra en el cuarto. **Dos fantasmas** te estarán esperando, así que... Luego ve hacia la derecha y pasa por encima de un círculo de colores en el suelo para que puedas andar por el techo [24]. Ve hacia la mesa de la izquierda, ésa que tiene un **cofre** encima. Sitúate sobre otro de los círculos de colores que hay en el techo y caerás justo frente al cofre. Ábrelo y hazte con la última de las **medallas: la de hielo.**

Baño (primera planta)

Abandona el salón de té y avanza unos cuantos pasos hasta llegar al baño. Enseguida advertirás que una **muchacha fantasma está dándose un baño.** Descorre las cortinas y deja caer un poco de hielo para que coja frío y ¡sea tuya! Después coge la llave y márchate al cuarto de al lado.

Aseo (primera planta)

Entra aquí **sólo si quieres más dinero** pues, aparte de eso (bueno, y varios espectros), no hay mucho más que hacer en este aseo.

El cuarto de Norma

Para poder capturar a esta señora primero tendrás que **acertarla tres veces consecutivas con unos ovillos de lana** que encontrarás encima de una mesita. Con algo de suerte y paciencia, pues hacerte con los dichosos ovillos tiene su aquél, reducirás a la señora [25] y, como premio, obtendrás una llave.

El salón de billar

Ve escaleras abajo y entra en una de las pocas habitaciones que aún te quedaban por inspeccionar. [26] En ella se encuentra un **ectoplasma apasionado del billar** que no para de tirar las bolas fuera de la mesa. Para reducirle, pilla las bolas que lanza y tíraselas sin más. Hazlo tres veces y aspírale, palo incluido.

¡HAZTE CON TODOS LOS TESOROS!

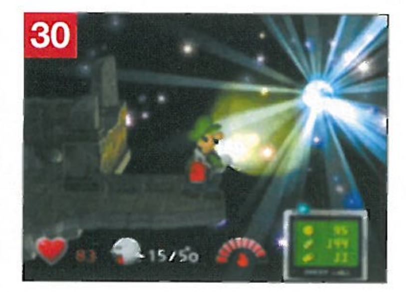






Aunque no es uno de los objetivos principales del juego (al contrario que, por ejemplo, la búsqueda de llaves) es conveniente que husmeéis en todas las habitaciones para encontrar toda clase de **dinero y joyas.** Estos tesoros suelen **encontrarse en el interior de cofres** que, en general, aparecerán cada vez que os carguéis a todos los fantasmas que se encuentren en una habitación. De todas formas también es posible **dar con monedas, billetes y piedras preciosas en otros lugares** aparte de los cofres. De hecho, casi todas las dependencias esconden más de una sorpresa entre su mobiliario. **Los armarios,** por ejemplo, son un buen lugar para buscar, pues entre sus cajones es muy probable que encontremos bastante "pasta". Por cierto, al final de la aventura vuestra puntuación se reflejará en un ranking en el que se hará una valoración del dinero que hayáis obtenido. Se supone que con este "money" Luigi tiene que comprarse una casa, así que cuanto más consigáis, más grande será.





La sala de proyecciones
Justo pegado al salón de billar está alojada esta **pequeña sala,** en la que hasta siete bichejos osarán atacarte [27]. Captúralos a todos para hacerte con el **guante de Mario.**

El cuarto de los gemelos
Vuelve al piso de arriba y entra en una de las primeras habitaciones, que por cierto pertenece a unos **gemelos de lo más irritante.** Para hacer que aparezcan tienes que hacer **girar unos colgantes que hay en el techo,** en uno de los rincones. Cuando logres que se dejen ver los gemelos, te propondrán **jugar al escondite**. Para ello debes salir de la habitación y esperar a que se **escondan en dos de las cinco cajas** que hay en el cuarto para luego intentar descubrirles. Cuando por fin lo consigas, a los chicos no se les ocurrirá otra cosa que **atacarte, uno en coche y otro en avión** [28]. Acaba con ellos, obtén el **zapato de Mario** y ve a la sala astral.

La sala astral
Ilumina los cinco candelabros del centro de la sala [29] para hacer que aparezcan unos cuantos **Shy Guys**. Absórbelos y accede a la sala que está a continuación.

El observatorio
Mira por el **telescopio** para vislumbrar **la luna.** En ese momento empezarán a caer del cielo **estrellas fugaces.** Atrapa una de ellas con la aspiradora y **lánzala contra la luna** [30]. Si tienes buena puntería, ante ti se abrirá un camino que te conducirá directamente a **una estrella que pertenecía a Mario.** Este es el **último objeto** del bigotes que quedaba por descubrir, así que podemos **visitar a la vidente.**

El cuarto de la vidente
Como la vez anterior, utiliza la **linterna para hacer que la bola de cristal brille.** Cuando aparezca la vidente, **muéstrale todos los objetos que has recogido** y ella nos dará información sobre el paradero de Mario [31]. A continuación, ya sabes **absórbela con la Poltergust.**

La sala de los trofeos de caza
Sube al **ático** y accede a la **primera de las habitaciones.** Una vez allí emplea la aspiradora para hacer que se balanceen **tres cabezas de animales disecados** [32]. Tras esto, varios fantasmas te retarán a ver quién es el mejor. Eres tú, así que acaba con todos y **recoge la llave de acceso a la terraza.**

La terraza
Antes de llegar aquí asegúrate de haber **atrapado por lo menos 20 Boos** porque, de lo contrario, no podrás entrar. Allí nos estarán esperando nada menos que **15 Boos,** que juntos darán forma al **tercer jefe de nivel.** Cuando logres

REGAR LAS PLANTAS TIENE PREMIO
Cuando consigáis la medalla de agua para la aspiradora, ya tendréis una nueva actividad que realizar: regar todas las plantas de la casa que os encontréis. ¿Que por qué? Pues por dinero, ya veis. No, no es que os vayan a pagar un sueldo por hacer de jardineros, sino más bien porque cada vez que reguéis una macetita seréis recompensados con unas cuantas monedas y billetes.

Y ya que hablamos de jardinería, mención especial merece la "peazo" planta que hay en el patio. Para hacer que vaya creciendo poco a poco tendremos que regarla cada cierto tiempo. Y no creáis que basta con echarla agua un par de veces y ya está, sino que que deberéis pasaros cada 45 minutos de juego (más o menos, no hace falta ser exacto) y encargaros de su mantenimiento. Cada vez que la reguéis, observaréis cómo da un pequeño estirón, y al final, acabará floreciendo. ¡Y no veáis qué manera de florecer tiene la susodicha! Cuando esto suceda, os **convertiréis en Luigis prácticamente multimillonarios,** pues la planta os agradecerá los cuidados que la habéis dispensado dejando caer de su interior un montón de monedas, billetes, lingotes de oro y piedras preciosas. No está mal ¿eh? Pues ya sabéis lo que tenéis que hacer para obtener dinero fácil.















derrotarlo (no es muy difícil) podrás recoger una **llave con forma de Diamante** [33], para acceder a todo el ala izquierda del ático. De todas formas, en cuanto uses la llave un **fuerte rayo dejará sin luz** toda la casa, por lo que te tocará bajar hasta el vestidor para conseguir la llave que te permita **alcanzar el generador.**

El vestidor

En este lugar se esconde el **fantasma que tiene la llave** para acceder al generador de corriente. Para capturarle, basta deslumbrarle con la linterna y acto seguido absorberle hasta el último pixel.

La sala del automático

Baja al sótano y entra en la habitación que queda a mano derecha [34]. **Acércate al generador de corriente y sube la palanca.** Con esto lograrás restablecer la luz de toda la mansión y, además, obtendrás una llave.

La bodega

La bodega está situada justo enfrente de la estancia anterior, así que entra y echa un vistazo. **Si miras en los barriles,** descubrirás a un par de espectros que deberás reducir para conseguir una de las **últimas llaves: la de la sala de los relojes.**

¡VAYA, QUÉ CURIOSO!





Como es norma habitual en todos los títulos de Nintendo, «Luigi's Mansion» posee un montón de secretos y curiosidades que harán las delicias de los jugones más fisgones. Por ejemplo, en los rincones más insospechados de la mansión hay unos **pedazos de queso** que, al fotografiarlos con la Game Boy Horror, haremos que salga corriendo un pequeño ratón dorado. Si le pilláis con la aspiradora, obtendréis un montón de dinero. Además, la mansión tiene un par de habitaciones repletas de tesoros, a las que no podréis entrar con los métodos habituales (vamos, por la puerta). Si queréis saber como entrar ¡a leerse la guía de arriba abajo!

La sala de los teléfonos

Esta amplia dependencia precede a la sala de los relojes, por lo que te pilla de camino [35]. Además, la cosa es sencilla y rentable: tan sólo debes **aspirar a un par de fantasmas y abrir un cofre lleno de dinero.**

La sala de los relojes

Para **atrapar a los tres soldados que custodian las casitas de juguete,** antes tienes que poner en funcionamiento los **tres relojes** que se encuentran en la habitación. Estáte alerta porque, en cuanto lo consigas, los tres individuos irán a por ti [36]. Bueno pues para hacerte con ellos, primero absorbe la palanca que llevan en sus espaldas. Cuando acabes, entra en la casita de en medio para alcanzar el tejado [37].

El tejado

En este lugar se encuentran **seis Shy Guys** en pleno baile ritual alrededor de una hoguera (¿qué estarán tramando?). Cháfales la fiesta y atrápalos a todos, incluyendo un par de **fantasmas de hielo** que se unirán más tarde a la juerga. Al acabar, dirígete a la chimenea de la izquierda (donde te estará esperando un cofre) y luego trepa hasta lo alto de la chimenea derecha, que te conducirá a una **sala oculta llena de tesoros.**

La habitación sellada

En esta estancia puedes **hacerte de oro:** hay un montón de cofres llenos hasta los topes de billetes, monedas y joyas [38]. Tan sólo debes preocuparte de acabar con **cuatro fantasmas y de recoger una llave.** El único inconveniente es que para salir, hay que usar el espejo.

La sala de estar

Antes de llegar al ático, detente antes en esta sala, que para eso es la única de la primera planta que te queda por limpiar. **Enciende todas las velas de la habitación** para que salgan unos cuantos ectoplasmas. Captúralos a todos y entra en la sala contigua, que es...

El cuarto de invitados

Esta habitación está literalmente del revés, incluyendo la cama donde se encuentra una **niña que duerme** plácidamente. Para poder atraparla **necesitas despertarla** previamente. Lánzale agua con la aspiradora unas cuantas veces hasta que se enfade, y como no aguantas su cara de vinagre absórbela sin más. Cuando lo hagas, sal de la habitación y espera a que todo el cuarto "se dé la vuelta" para poder abrir el cofre que hay allí. Luego debes abandonar esta planta y subir al ático.

La armería

Una habitación bastante desangelada y llena de **armaduras y baúles.** Qué tal si curioseamos todos los objetos y vamos absorbiendo cuanto fantasma se interponga en el camino. Esto nos permitirá hacernos con la **llave del alcantarillado.**


39


40


41


42

El estudio de cerámica

La armería comunica directamente con esta sala plagada de vasijas, en la que vas a encontrarte con un curioso "elemento" que te propondrá un **minijuego: deberás congelarle siete veces** mientras intenta esconderse de ti entre las tinajas. [39]. Cuando lo hagas, **hazte con el dinero del cofre y ve al sótano.**

El alcantarillado

En cuanto entres en este húmedo cuartucho, **tres fantasmas** intentarán atacarte. Una vez reducidos, deberás hacer uso de tu aspirador para **congelar el riachuelo de agua tóxica** y así alcanzar la **válvula de agua** [40]. Gira la manivela y adquiere una llave de un cofre que permanecía oculto.

La cámara

Aquí encontrarás a un **fantasma atrapado en un bloque de hielo.** Para descongelarle (y de paso hacernos con él) apunta con tu aspiradora directamente al bloque y comienza a **escupir fuego** [41]. Al poco tiempo, el hielo se derretirá y podrás **capturar al penúltimo fantasma,** que además es el **guardián de la llave** que conduce al estudio de pintura.

El estudio del artista

En esta sala, situada en el ático, debes **derrotar a un total de 23** fantasmas [42]. Ni que decir tiene que **es la habitación más difícil del juego así que asegúrate de entrar con el nivel de energía al máximo.** Si sales airoso, conseguirás la última llave de la casa, la que te permite entrar a la habitación donde se encuentra retenido **Mario, en lo más profundo del sótano de la mansión.** La única condición que se te pide es que hayas **capturado a 40 o más Boos.** Una vez allí deberás **derrotar al siniestro Rey Boo disfrazado de Bowser** (casi nada) y, si logras vencerle, liberarás por fin a Mario.



CÓMO ACABAR CON LOS JEFES FINALES



El Bebé Gigante. La verdad es que el primer enfrentamiento contra un jefe de nivel es bastante sencillito. El "angelito" se sirve de su sonajero mágico para lanzar contra ti caballitos de madera voladores y pelotas de plástico de enorme tamaño que te aplastarán si no andas con cuidado. Para derrotarle debes aspirar una de estas gigantes bolas de plástico y lanzarla contra el bebé. De esta forma quedará un tanto atolondrado y podrás comenzar a aspirarle. Repite esta misma operación un par de veces o tres y podrás cantar victoria y hacer la señal de la V, que mola.



El Fantasma del Cementerio. La habilidad de este rosado fantasma consiste en aparecer y desaparecer a su antojo por el escenario donde se desarrolla el combate, lo que dificulta bastante su captura. Además no es posible cazarle así como así, ya que para comenzar con el aspirado primero es necesario absorber a uno de los fantasmas negros y lanzárselo directamente. Con esto paralizaremos al fantasma durante un breve período de tiempo, así que date prisa en aspirarlo. Al igual que el anterior, no te costará mucho deshacerte de él, siempre que sigas nuestros consejos.



Los 15 Boos. Estos blancos fantasmas tienen la capacidad de unirse para formar un Boo de tamaño gigantesco. Para poder atraparlos necesitas que se separen (ya sabes, la unión hace la fuerza), cosa que conseguirás fácilmente si provocas que el gran fantasma se pinche con el cuerno de cualquiera de las dos estatuas de unicornio que están en el escenario. Una vez conseguido, tan sólo debes congelar a los Boos que puedas para aspirarlos sin piedad.



Rey Boo. El bueno de King Boo se ha disfrazado de Bowser para intentar atemorizarte (el miedo escénico). Aunque tiene varios patrones de ataque la mayoría de las ocasiones utilizará fuego por su boca o minas de pinchos repartidos por el suelo. Para hacer que Rey Boo abandone su disfraz debes aspirar una de esas minas y apuntar a su cabeza. Si lo haces bien, verás como el fantasma sale aturdido del disfraz, momento que debes aprovechar para capturarle. Véncele y podrás, por fin, rescatar al pobre Mario. ¡Suerte, y no te dejes asustar, valiente!

- De Faro Mercurio a Vault sin escalas.
- Descubrimos uno, dos, tres... no, ¡11 nuevos Djinn!
- Conseguimos nuevos poderes para tu grupo de valientes.
- Lista completa de todas las combinaciones de Djinn para la joven Mia.

En busca de los mejores poderes

GOLDEN SUN

TERCERA PARTE

Iván, Mia, Hans y Garet siguen su aventura en defensa del bien. Por el camino encontrarán numerosos enemigos, Djinns y cofres, que lo mismo también son mimos. Pero no te preocupes, sabiendo todo de antemano, no habrá peligro de muerte tonta, Djinn olvidado, o atasco argumental. ¡A ello!

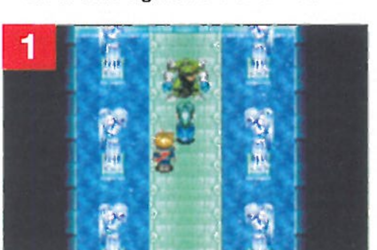
FARO DE MERCURIO

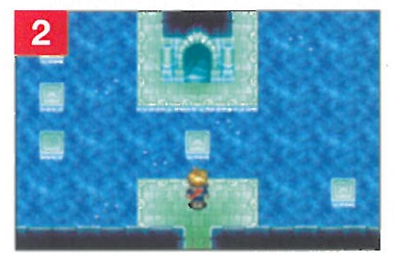
Sube las escaleras, habla con Mia y después mueve la estatua que bloquea el camino. Sigue a Mia y **ayúdala derrotando al monstruo que obstruye su camino [1]**. Avanza a la siguiente habitación y continúa por cualquiera de las puertas que ves. Sal de la siguiente sala por la puerta del centro. Has llegado a una estancia en la que ves agua, piedras para saltar sobre ella y **unas bonitas escaleras frente al otro lado [2]**.

Salta sobre el agua y sube por las escaleras. Volverás a encontrar a Mia y, tras mover la estatua que le impide el paso, se unirá a tu grupo. Avanza por el pasillo, en la siguiente sala verás unas cascadas. Sal de ella por la parte inferior derecha.

En la sala con unas tuberías en el suelo tienes que resolver un pequeño puzzle. Se trata de **conectar y desconectar tuberías para llegar a la salida** que hay en la parte inferior izquierda. Tras marchar de la sala de las tuberías, avanza por el pasillo y mueve la estatua sobre el interruptor que **abre la puerta [3]**. Sal por la puerta que has abierto y lánzate por el agujero. Caerás en el estanque en el que **está la estatua [4]. Salta sobre ella y usa el poder de Mia llamado Plegaria**. A partir de este instante, cada vez que saltes sobre una piedra iluminada, tendrás el poder de **saltar tres veces sobre el agua sin el peligro de hundirte.**

En la sala siguiente debes usar el poder que acabas de capturar y saltar sobre el agua para llegar a la salida que hay en la parte inferior derecha. Entrarás en una sala con tres cascadas en la que **verás un cofre (un Mimo) con el que deberás luchar [5]**. Cuando le derrotes, te darán como premio **Agua vital**, un líquido que resucita a los muertos. En

1


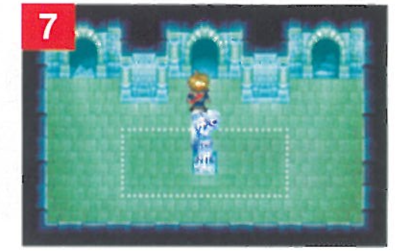
2


3


4


5


6


7


esta sala puedes atravesar la cascada de la derecha y recoger una Armadura Psi (recupera los PP). Regresa a la sala desde la que viniste atravesando la cascada izquierda y ve a la siguiente por la puerta central.

Estamos en la sala que tiene la escalera y debes saltar sobre las piedras hasta llegar a una salida sobre la parte inferior izquierda. Ahora, salta sobre la piedra y sigue hacia abajo, a otra sala con tres cascadas. **Atraviesa la cascada central**, verás una habitación con un estanque sin agua. Sigue de frente y **conecta las tuberías** de la siguiente sala. Vuelve, **verás que ahora hay agua y que puedes saltar hasta la puerta de la izquierda [6]**. Sube por las escaleras y llegarás a una sala con un interruptor y una puerta. Sigue subiendo y llegarás a otra sala con tuberías. Esta vez, **la conexión de las tuberías hará que la estatua caiga al piso inferior y así podrás colocarla sobre el interruptor [7]**.

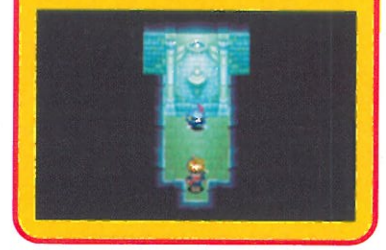
Tras derrotar al Djinn, toma la salida que hay abajo a la izquierda y avanza hasta llegar a otra sala con cascadas. Atraviesa la cascada que hay más a la derecha y aparecerás en una pequeña sala con una estatua que esconde una puerta. Entra, avanza y finalmente **llegarás a una sala con un arco iris [8]**. Colócate frente a la estatua y **usa la Plegaria de Mia**. Después de hacerlo aparecerás en la **Cima del Faro.**

En la Cima del Faro volverás a ver a Kraden y Nadia, pero también a **sus secuestradores [9]**. Todos se marcharán, **excepto Saturos que se quedará para combatir**. En este combate tendrás que liberar e invocar varias veces a los Djinn. Recuerda que, cuando tengas en el **estado Preparado** a los dos Djinn de agua, podrás invocar a Nereida, el ataque que más daño hará a Saturos, único enemigo a batir.

Cuando todo termine, usa el ascensor de la izquierda para bajar a la entrada del faro y ve hasta la fuente. **Usa la Botella vacía y llénala del Agua Milagrosa [10]**. Vuelve a Ímil, sana a tu equipo y **regresa a Bosque Kolima** (ya conoces el camino, a ver si vamos a tener que llevarte de la manita a todos lados).

Un nuevo Djinn de agua

Avanza por la puerta que has abierto en la pantalla [7]. Sigue por el pasillo lleno de estatuas hasta el final y mueve la última estatua. Entra por la puerta que hay detrás y estarás en otra sala con tuberías. Esta vez la conexión de las tuberías descubrirá una puerta oculta en la pared. Sigue y entrarás en otra sala con cascadas. Entra en la cascada del centro y verás un nuevo Djinn de agua. Si todo tu grupo tiene nivel 9 o superior no deberías tener problemas para hacerte con él.









SANANDO A TRET

Cuando vuelvas a Bosque Kolima, **ve junto a Tret y usa la Botella con el Agua Milagrosa [11]**. ¡Loas, buenaventuras, crepitaciones faríngeas y alteraciones biorrítmicas! ¡El bosque, Kolima y Tret han sido salvados de un tirón!

Sal del bosque, **avanza** hacia el Sur y luego al Este **hasta Kolima.**



KOLIMA Y LORD MC COY

En Kolima tiene especial interés la tienda de armas, pero también verás que **hay un Djinn en un corral**. Para llegar hasta él debes colocarte detrás de la casa que tiene el corral y **entrar por una puerta que no ves [12]**. Este Djinn es de tierra y se unirá al grupo pacíficamente, sin luchar.

Vuelve a Bilibin y habla con Lord McCoy. Como ya no hay maldición, **recibirás la recompensa que te mereces**. Te conducirán a la **Sala de los Tesoros** y tendrás que elegir uno de los cuatro cofres. De izquierda a derecha, los cofres contienen lo siguiente: **Frasco, Poción, Psicristal y Agua vital**. Tú sabrás lo que te mereces, majete.



EL TEMPLO FUCHIN

Sal de Bilibin y dirígete otra vez a Kolima, pero no entres. Sigue avanzando hacia la derecha por el único camino posible hasta que llegues a una bifurcación. Aquí debes ir hacia la izquierda y llegarás a un puente levadizo que bajarán para que pases. Sigue avanzando hacia el sur hasta llegar al **Templo Fuchin [13]**.

Entra en el templo y habla con Nyunpa. Sin embargo, éste no te responderá porque está meditando y ha alcanzado un alto estado de concentración. **Usa la habilidad Leer Mente [14] (asignada al botón R o L) para sacarle del trance.**

Tras hablar con el monje, sal del templo y baja a la **gruta de las cataratas** para superar una serie de pruebas. En la entrada a la gruta verás que te puedes mover sobre los troncos. **El cofre que hay a la derecha es un Mimo.** Derrótalo.

Dentro de la gruta tienes que superar las pruebas: **capturar un Djinn de viento [15], obtener un Ojo de Dragón, colocar el ojo en la estatua del dragón y conseguir un Orbe de Fuerza**. Para llegar hasta el Orbe de Fuerza debes saber que **en la sala del dragón hay un camino oculto** que te lleva directamente desde la repisa izquierda hasta la puerta de la derecha.

Sal de la gruta, vuelve con Nyunpa y sabrás que para atravesar el bosque **debes equiparte el Orbe de Fuerza y usar el poder que te da**.







BOSQUE MOGALL

Sal del templo, avanza hacia el sur y casi inmediatamente verás el Bosque Mogall. Para atravesar este bosque tienes que equiparte con el **Orbe de Fuerza** y **usar la Fuerza que obtienes en todos los troncos vacíos que veas en el camino**. Del primer tronco saldrá **un simio al que deberás seguir [16]**. Si a lo largo del bosque sigues a los simios que salen de los troncos, conseguirás varios objetos, **capturarás a un Djinn [17]** y lucharás contra el Simio asesino. **Pon en Preparado a todos tu Djinn e invócalos nada más empezar**.

Tras el combate con el Simio asesino encontrarás la salida del bosque. Avanza hacia la izquierda, cruza el puente y llegarás a **Xiang**.


16


17

XIANG

El primer edificio que verás es la **posada.** Un poco más arriba verás un Djinn, pero no podrás llegar a él. Para lograrlo, **lo primero que debes hacer es hablar con la señora que está cogiendo agua del río**. Si hablas con ella antes de que vacíe su cántaro, se le derramará agua. Ahora **usa Congelación y el charco se convertirá en hielo**. Ya puedes ir a por el **Djinn de agua [18]**.

Ahora sube las escaleras y entra en el gimnasio de kung fu. **Usa tu Fuerza para tirar el tronco [19]**.

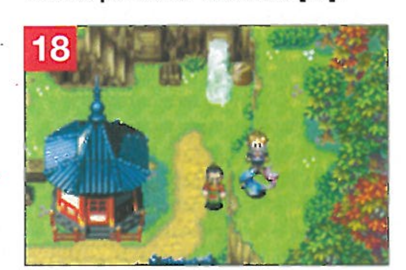
Dirígete hacia el norte. Tras cruzar un puente, **llegarás a una isla en la que hay un Djinn**. Pasea hasta que aparezca el Djinn de fuego y a por él.

Ahora camina hacia el sur, cruza el siguiente puente y sigue avanzando rumbo al oeste. Pronto llegarás a una zona entre dos montañas llamada **Pasaje alpino.** Entra y aparecerá una vieja conocida de Xiang que busca a Hsu **[20]**. Cuando el camino está bloqueado no tienes más remedio que dirigirte hacia el norte; sal del Pasaje alpino y avanza hasta **Altin.**

ALTIN

Al entrar en Altin verás que la gente está preocupada porque su pueblo está cubierto por el agua. Los culpables de este suceso son **unos monstruos-gárgola que están inundando la aldea.** Hay que ayudarles y para ello debes seguir los siguientes pasos:

1. Ve hacia el sur de la ciudad hasta ver uno de los monstruos-gárgola **[21]**. En cuanto te vea huirá hacia el interior de la **Mina Altin.** Sigue a la estatua y combate contra ella. Tras derrotarla **observarás que baja el nivel del agua.**
2. Sal de la mina y vuelve a la aldea. Ahora verás que, al bajar el nivel del agua, puedes entrar en la mina por el norte. Camina por las vías del tren hasta que se terminen. En ese momento estarás en una sala con agua donde hay otra gárgola. Para llegar hasta él, **debes mover una palanca y montar en una vagoneta [22].** Cuando derrotes al bicho, el nivel bajará otra vez.
3. **Usa Huir y vuelve a la entrada de la mina.** Ahora debes avanzar y entrar por la primera puerta que veas. Sigue hasta dar con otras vías y una vagoneta. Busca una palanca, muévela y monta en la vagoneta. Cuando se pare, ve por el único camino posible hasta llegar junto a un cofre Mimo.
4. Tras derrotar al Mimo, ve al sur hasta llegar a una sala con **otro monstruo-gárgola.** Cuando lo derrotes el nivel del agua bajará.
5. Sal de la mina con Huir, regresa a la aldea y ve a la posada si lo necesitas. Ahora debes volver a entrar en la mina, pero esta vez usando la entrada inferior (antes estaba cubierta por el agua). Avanza sobre las vías y cuando llegues al primer cruce, gira a la derecha y continúa rumbo este hasta que llegues a una sala en la que **verás un Djinn de agua [23].** Después de derrotar al Djinn, debes abandonar la sala por la salida que hay arriba a la izquierda.
6. Avanza por el único camino posible hasta que veas un tronco junto a un cartel de aviso **[24]**. Usa Fuerza para tumbar el tronco y verás **cómo una enorme piedra te perseguirá a lo Indiana Jones.** Ahora observa el agujero que ha hecho la piedra y baja por él. Aparecerás en una especie de templo en el que tienes que derrotar al último monstruo-gárgola **[25]**. **No olvides recoger la Joya Kinética del cofre.** Si equipas a Iván con ella podrás usar la **habilidad Elevar.**
7. Tras derrotar a la última estatua, usa Huir y vuelve a la aldea a sanar al grupo. Debes volver a entrar en la mina por la entrada inferior y avanzar hasta que veas la primera roca. En ese momento, **debes usar Elevar para levantar la roca [26].** Sigue avanzando, levanta otra piedra, avanza y saldrás victorioso de la mina.


18


19



20


21


22


23



24


25


26

EL TEMPLO LAMA

En cuanto salgas de la Mina de Altin, verás el **Templo Lama a tu izquierda [27]**. Entra e inmediatamente sube hacia el templo y habla con la Maestra Hama. **Enseñará a Hans el poder de Revelar [28]**. Revelar es una de las habilidades que podrás utilizar fuera de la batalla. Te servirá para descubrir objetos, Djinn y diferentes entradas ocultas.

Ahora sal del Templo Lama y camina hacia la derecha, hasta entrar en el Pasaje alpino. **Usa Revelar en la hendidura que hay en la pared** y podrás utilizar la entrada oculta para llegar hasta la **Maestra Hama.** Junto a Hama está Hsu, atrapado por una roca. Simplemente tenemos que **usar Elevar para liberarle [29]**.



27

Después de salvar a Hsu, aparecerás en las puertas del templo recibiendo los agradecimientos (en forma de palabras, so bestia, ¡qué habías pensado) de la Maestra Hama por tu ayuda. Sal del Templo Lama y camina hacia el sur hasta entrar en el Desierto de Lamakan. Ahora sigue leyendo un poquitín más abajo...



28



29

El agua de la vida

Cuando salgas del Templo ve hacia el riachuelo, crúzalo y usa tu nuevo poder de Revelar sobre la roca. Al hacerlo, encontrarás un cofre y, dentro de él, un **Agua Vital.**



DESIERTO DEL LAMAKAN

Lo primero que verás cuando entres será un termómetro a la izquierda de la pantalla. Cuando camines por la arena caliente la temperatura del termómetro subirá y, al alcanzar el tope, **todo el grupo perderá 1/4 de sus PVs**. Para evitarlo, **debes usar Revelar en el centro de los círculos de piedra y bañarte en los oasis que descubras [30]**. De todas formas, a pesar de los oasis vas a necesitar usar de vez en cuando la **Psinergía curativa de Mia.**

Avanza por el único camino posible hasta llegar al primer oasis. Sigue y **ve hacia el norte en la primera bifurcación que veas.** Pronto atisbarás un camino estrecho que se dirige hacia el norte. Avanza por él y al final dirígete al este. Lucha con la **Hormiga león** que hay en uno de los círculos de piedra, sigue hacia el norte, báñate en otro oasis y continúa hacia el norte hasta entrar en una nueva pantalla.

Esta es la zona más grande del desierto. Avanza hacia el norte, atraviesa el primer círculo de piedras y en cuanto veas el siguiente avanza hacia el oeste, hasta que encuentres **dos círculos de piedra juntos**. Si usas Revelar en el punto en el que se tocan los dos círculos, **verás un Djinn de viento [31]**. Tras coger el Djinn, avanza hacia el oeste hasta llegar a una nueva pantalla.

En esta nueva pantalla lo primero que ves es una **catarata de arena.** Ve al oeste hasta llegar a una nueva catarata que te impide el paso. Usa Revelar, atraviesa la entrada oculta, camina por la cueva hasta el otro lado y sigue hacia el oeste. Por fin llegarás a otra catarata de arena en la que, al usar Revelar, descubrirás a **Manticore, un nuevo enemigo [32]. Coloca todos los Djinn en el estado Preparado e invoca a Thor [33], Cibeles, Boreal y Tiamat**. Después de esto, necesitarás pocos ataques más (¡vamos, que ha sido suficiente!) para cascas a Manticore.



30



31

El Djinn aleatorio

Al salir del desierto tienes que cruzar el segundo puente que hay a la izquierda, un poco más arriba de tu posición. Llegarás a una isla en la que tarde o temprano te las **verás con un Djinn de tierra**. Invoca a Thor y Boreal para hacerte con él.

Recuerda que por el camino encontrarás más Djinn como éste que aparecen de forma aleatoria.





32



33

KALAY

Cuando salgas del Desierto del Lamakan pon rumbo al oeste y cruza dos puentes. Baila, cacarea y alégrate mucho en general, porque acabas de llegar a Kalay, bella ciudad "ande las haiga", cuna de Iván y del estudio de las obras con erratas de Shakespeare, y tierra de unos agradecidos vinaz...

¡Ejem! Bien, has llegado a una nueva ciudad y lo primero será **sanar a todo el grupo en la posada y en el templo**. Es conveniente que eches un vistazo en la tienda de armas y que busques algunos de los objetos que hay ocultos por el pueblo.

En Kalay **hay que ir al Palacio de Hammet [34] a hablar con Lady Layana**, la mujer de Lord Hammet.

Presta atención a esta conversación porque averiguarás cosas jugosas acerca de Iván y detallitos buenos del paradero de Lord Hammet.

Cuando termine la charla con Lady Layana, sal de palacio, vuelve al pueblo y recuerda que no has visto "Hamlet", sino a Hammet. Dirígete a la primera casa que hay a la derecha, sube las escaleras y salta hacia la hierba (por la zona en la que no hay muro). Mueve la estatua que hay un poco más arriba y entra en el Túnel de Kalay. Dentro **encontrarás un Djinn de fuego que se unirá sin ofrecer resistencia [35]**.

Sal de Kalay, dirígete al norte y luego, cruzando el puente, ve al oeste. ¡De nuevo estás en Vault!





No olvides a los turistas

Antes de salir de Kalay asegúrate de hablar con toda la gente de la posada. Así, cuando vayas a salir, verás una escena con los que quieren ir a Tolbi. No olvides que sin ellos, el barco no podrá zarpar.



DE VUELTA EN VAULT

El objetivo de esta segunda visita a Vault será **capturar un nuevo Djinn aprovechando los nuevos poderes que posee el equipo**. Para ello, sube a la torre de vigilancia que hay a la salida del pueblo y **toca la campana [36]**. Esto ya lo hizo el lego Diego, en una canción tan popular como infantil, así que, seguro que te sale bien también a ti. Habrás visto que el sonido de la campana ha hecho que **un Djinn salga de detrás del árbol.**

Ve hacia la zona de las tumbas y usa Revelar. Inmediatamente verás, en el suelo, la entrada a la **Cueva de Vault [37]**. Entra y ponte a **buscar un nuevo Djinn como loco.**

Tras capturar el Djinn, debes salir de Vault y dirigirte de nuevo a Tale.





Buscando el Djinn en la Cueva

El itinerario es el siguiente:

1. Nada más entrar, ve a la derecha y pelea con el Mimo.
2. Tras derrotar al Mimo, avanza hacia la izquierda y no pares hasta llegar a una sala con antorchas móviles. **Coloca una antorcha sobre el interruptor** y sigue avanzando.
3. Cuando llegues a la sala con charcos, **usa Congelación** y salta sobre ellos hasta la salida que está en la parte de la izquierda.
4. En la siguiente sala, usa las escaleras de mano y sal por la salida de abajo. Sigue subiendo hasta llegar a una sala con agua estancada y **usa la palanca [E] para que baje el nivel**. Sal de esta sala y avanza hacia abajo.
5. Allí debes colocar la que está encendida encima del interruptor. **¡Cuidado con las gotas que caen del techo!** Si se apaga la llama, sal y vuelve a entrar. Cuando se abra la puerta, avanza por el camino hasta salir. A tu lado, **el Djinn de tierra [F]**.





LOS DJINN

Continuación de las tablas con las diferentes combinaciones de Djinn y personajes que dimos en las anteriores entregas:

MIA

■ **Habilidad más importante: Plegaria.**

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA (Nombre y nivel)
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	
Vidente (de Agua)	0	0	0	0 ó 1	Plegaria [n1], Congelación [n2], Hielo [n4], Cura Veneno [n5], Tundra [n9], Restablecer [n13], Megaplegaria [n16], Cuerno Hielo [n17], Glaciar [n24], Romper [n30], Anteplegaria [n34], Misil Helado [n42].
Escriba	0	0	2 ó 3	0	Conoce las mismas habilidades que Vidente.
Clérigo	0	0	4 ó 5	0	Aparte de las habilidades de Escriba, conoce las siguientes: Deseo [n8], Superdeseo [n22], Hiperdeseo [n46].
Santo	0	0	6 ó 7	0	Conoce las mismas habilidades que Clérigo.
Ermitaño	0	0	1	0 a 6	Impacto [n1], Prisma [n6], Plasma [n8], Impedir [n18], Gran Impacto [n21], Granizo [n22], Plasma luz [n26], Romper [n30], Drenar [n31], Psicodrenar [n39], Retroplasma [n50], Bajo Cero [n52].

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Anciano	0 ó 1 0 a 2	0 ó 1 0 a 3	2 3	0 a 5 0 a 4	Conoce las mismas habilidades que Ermitaño.
Estudioso	0 a 3	0 a 2	4	0 a 3	Aparte de las habilidades de Anciano, conoce las siguientes: Deseo [n12], Superdeseo [n24], Hiperdeseo [n46].
Sabio	0 a 2 0 a 1	0 a 2 0 a 1	5 ó 7 6	0 a 2 0	Conoce las mismas habilidades que Estudioso.
Erudito	0	0	6	1	Conoce las mismas habilidades que Sabio.
Peregrino	0	1	0 a 1	0 a 6	Lluvia [n1], Cura Veneno [n5], Prisma [n6], Torrente [n12], Restablecer [n13], Granizo [n20], Diluvio [n30], Romper [n34], Bajo Cero [n52].
Vagabundo	0 a 1 0 a 2	2 3	0 a 2 0 a 3	0 a 5 0 a 4	Conoce las mismas habilidades que Peregrino.
Asceta	0 a 3	4 ó 5	0 a 3	0 a 3	Aparte de las habilidades de Vagabundo, conoce las siguientes: Volcán [n8], Deseo [n9], Erupción [n22], Superdeseo [n24], Hiperdeseo [n46], Piroclasto [n48].
Monje Agua	0	6	0	1	Conoce las mismas habilidades que Asceta.
Galán (tipo Fuego)	0 a 1	6 ó 7	0 a 1	0	Plegaria [n1], Bomba [n2], Defender [n3], Cura Veneno [n5], Esquivar [n6], Deseo [n8], Explosión [n10], Hoja Afilada [n11], Restablecer [13], Proteger [n15], Megaplegaria [n16], Superdeseo [n22], Deflagración [n28], Romper [n30], Anteplegaria [n34], Hiperdeseo [n46].
Vidente (de Tierra)	1	0 a 1	0 a 1	0 a 6	Cura [n1], Pompas [n2], Planta [n3], Cura Veneno [n5], Supercura [n10], Trepadora [n12], Restablecer [n13], Espuma [n14], Hipercura [n26], Amazonas [n29], Romper [n30], Rizo-espuma [n40].

CLASE	TIPOS DE DJINN QUE DEBES ASIGNAR				PSINERGÍA DE BATALLA
	Tierra	Fuego	Viento	Agua	(Nombre y nivel)
Adivino	2 3	0 a 2 0 a 3	0 a 2 0 a 2	0 a 5 0 a 4	Conoce las mismas habilidades que Vidente.
Chamán	4 ó 5	0 a 3	0 a 2	0 a 3	Aparte de las habilidades de Adivino, conoce las siguientes: Deseo [n8], Resucitar [n19], Superdeseo [n22], Hiperdeseo [n46].
Druida	6	0	0	1	Conoce las mismas habilidades que Chamán.
Galán (tipo Tierra)	6 ó 7	0 ó 1	0 ó 1	0	Plegaria [n1], Espinas [n4], Cura Veneno [n5], Esquivar [n6], Deseo [n8], Hoja Afilada [n11], Restablecer [n13], Espinos [n14], Megaplegaria [n16], Resucitar [n19], Superdeseo [n22], Romper [n30], Anteplegaria [n34], Ortiga [n36], Hiperdeseo [n46].
Explorador	0 ó 1	3 ó 4	3	0 ó 1	Golpe [n1], Lluvia [n2], Guardar [n6], Volcán [n8], Siroco [n10], Torrente [n12], Impedir [n18], Erupción [n22], Resistir [n24], Golpe Sónico [n30], Diluvio [n30], Drenar [n33], Romper [n34], Psicodrenar [n41], Piroclasto [n48].
Medium	3 ó 4	0 ó 1	3	0 ó 1	Relámpago [n1], Pompas [n2], Cura [n3], Megarrayo [n6], Supercura [n10], Espuma [n14], Hechizar [n17], Resucitar [n19], Maldecir [n20], Gigarrayo [n22], Hipercura [n26], Condenar [n29], Drenar [n31], Psicodrenar [n36], Rizo-espuma [n40].
Mago Blanco	3	0	4	0	Cura Veneno [n1], Prisma [n6], Plasma [n8], Guardar [n9], Nublar [n11], Deseo [n12], Restablecer [n13], Resucitar [n17], Granizo [n22], Superdeseo [n24], Plasma luz [n26], Resistir [n31], Agotar [n37], Retroplasma [n46], Hiperdeseo [n46], Bajo Cero [n52].



- Tres nuevas mazmorras destripadas, tres nuevos jefes que nos cargamos...
- ... Son Eyesoar, Octogón y Smog. Adiós con el corazón.
- ¿Qué se puede hacer con un gancho? ¡Ni te lo imaginas!

El tiempo en nuestras manos

ZELDA ORACLE OF AGES

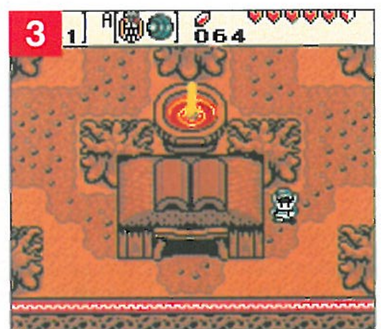
SEGUNDA PARTE

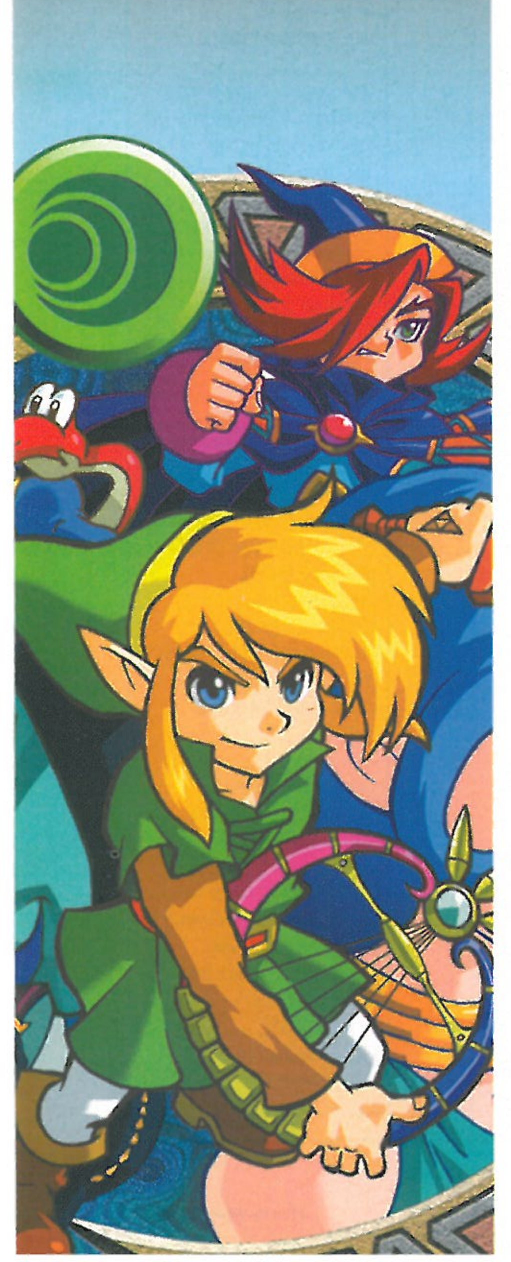
Festival de objetos que conseguir en esta entrega: Semillas Pegaso, Semillas Tifón, Arpa de los Tiempos, Flor Bomba, Llave Corona, Vara de Somaria, Emblema Fraterno, Llave de la Sirena, Zumo de Lava, Carta Recomendación, Traje de Sirena, Memoria de la Montaña... ¡Consíguelos todos!

LAS SEMILLAS, LAS MELODÍAS Y LOS CARPINTEROS







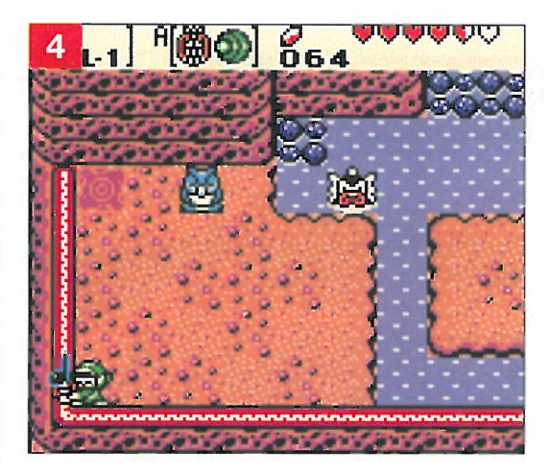


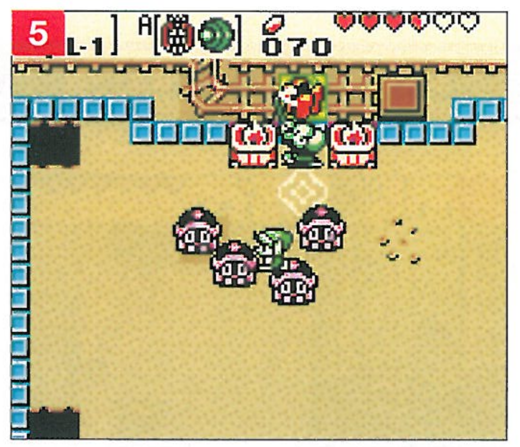
Una vez superada la Gruta de la Luna, ve una pantalla abajo, otra a la izquierda, dos arriba y dale una Semilla de Fuego al Tokay para que puedas **montar en Dimitri** (1). Ve arriba y a la izquierda, y una vez en tierra firme, dirígete a la tienda del pueblo. Ve a la izquierda, sal por abajo y sube las escaleras. Verás que en el lado derecho de la pantalla hay una palanca que podrás alcanzar con el **Lanzasemillas.** Aparecerá un puente: ve una pantalla arriba, otra a la izquierda, arriba, tres a la derecha, arriba, izquierda y habla con el **jefe de los carpinteros.** De camino al pueblo aparecerá un hada que te pedirá que encuentres a **Moosh.** Ve al **Bosque de las Hadas** y localiza al oso (2) que te dará la Flauta de Moosh. Un instrumento con el que podrás llamarle cuando lo necesites.

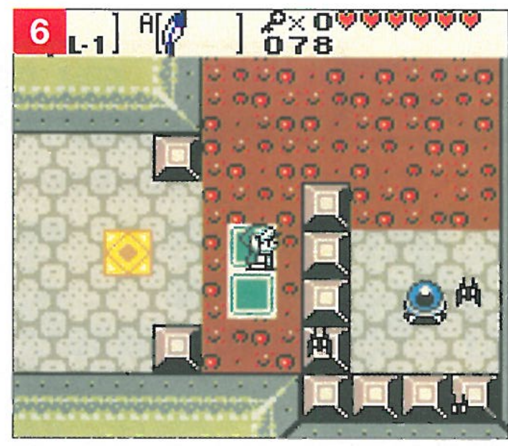
Ve de nuevo a hablar con el jefe de los carpinteros, quien te encargará localizar a sus ayudantes. El primero lo encontrarás si vas una pantalla a la derecha, utilizas a Moosh para sortear los agujeros y subes una pantalla. El segundo está en la pantalla de la derecha (partiendo de las escaleras) y sólo tendrás que sobrevolar los agujeros de la parte de arriba para llegar. El último carpintero está siguiendo este recorrido: dos pantallas arriba, una a la izquierda, dos abajo y una derecha para luego salir por el lado derecho. Luego ve a la izquierda y sube las escaleras.

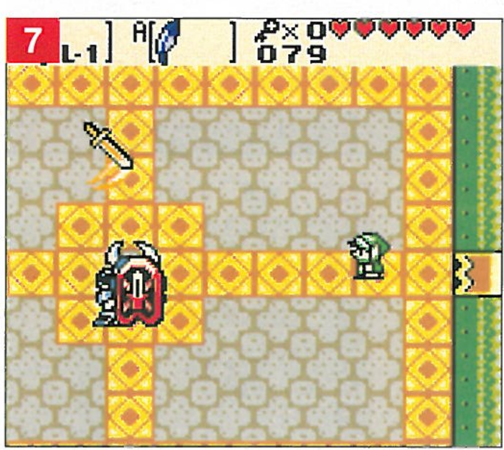
Aparecerás donde el jefe de los Carpinteros y verás construir un puente que debes cruzar. Luego ve una pantalla arriba, otra izquierda y coge las **Semillas Tifón del árbol.** Los arbustos que hay a los lados del árbol esconden el teletransportador que tienes que utilizar para llegar al pasado. Una vez allí, métete en la casa (3) y habla con las chicas. Después ve a las dos casas que hay en la parte superior de ambos lados para hablar con sus inquilinos y así conseguir la **Nuez de Tuni.** Sal del pueblo por el camino de la izquierda, baja las escaleras, ve a la izquierda, arriba y bucea por el hueco que hay arriba a la derecha. Atraviesa el subterráneo y, ya en la casa, toca el **Arpa de los Tiempos** para conseguir la **Melodía de las Corrientes.**

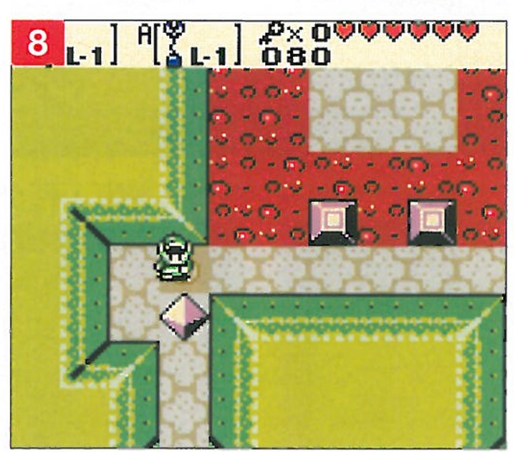
Una vez fuera de la casa, baja dos pantallas, ve una a la izquierda y sitúate donde muestra la pantalla (4). Toca la Melodía de las Corrientes y vuelve al presente. Ahora baja, ve a la derecha, baja de nuevo, ve a la izquierda, dos abajo, una derecha y luego sube por las escaleras. Mueve la piedra para que aparezca un teletransportador. Vuelve al pasado, métete en la cueva, sube por las escaleras, sal por la derecha y empuja el bloque hacia el agua. Sal de la cueva y baja una pantalla: empuja la semilla hacia la hendidura de la derecha. Vuelve al presente, sube por la enredadera y ve a la derecha, dos veces arriba, luego a la izquierda y abajo. Toca la **Melodía del Eco** en el teletransportador para volver al pasado. Ve una pantalla

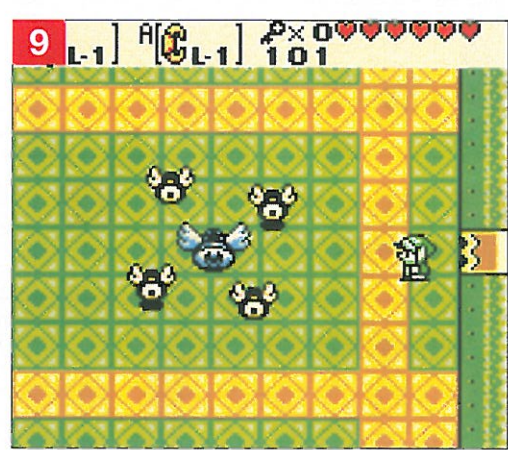












arriba, otra a la derecha, tres abajo, una a la derecha, arriba, sube por la enredadera (cuidado con las bolas de fuego) y métete en la cueva en la parte superior. Aquí tendrás que hacer una prueba que consiste en arrojar a los enemigos a la vía (5) antes de que la vagoneta pase por encima de la Nuez de Tuni que están arreglando. Para ello basta con activar el interruptor antes de que llegue. Superada la prueba y con la Nuez de Tuni en tu poder, sal de la casa y vuelve a **Ciudad Simetría** (por la izquierda). Dale la Nuez de Tuni a las chicas de la casa central, vuelve al presente con la Melodía de las Corrientes y en la pantalla de arriba de arriba aparecerá la mazmorra.

Mazmorra de la Calavera

Nada más entrar, ve una pantalla arriba, otra a la izquierda y liquida a los enemigos para abrir la puerta. A continuación esquiva la lava y ve por la puerta de arriba. Ahora baja por la puerta de la izquierda, coge la Brújula y baja una pantalla. Coloca el cubo en el cuadro negro de tal manera que la parte superior se quede de color azul: conseguirás la Llave Pequeña. Ve a la segunda habitación de la mazmorra, avanza una pantalla a la derecha, esquiva la lava y empuja los bloques solitarios para subir (primero el de abajo a la izquierda, salta al hueco de arriba y empuja a la derecha el bloque de la derecha).

Una vez arriba, ve una pantalla a la derecha y móntate en la vagoneta (si quieres el mapa tendrás que cambiar el sentido de las vías). Utiliza el Lanzasemillas disparando en diagonal para alcanzar la bola de cristal y conseguir la Llave Pequeña. Móntate en la vagoneta y activa el interruptor. Abre la puerta de arriba, ve a la derecha, sube una pantalla y tira de la argolla para alcanzar la puerta de arriba a toda pastilla.

Acaba con los esqueletos, ve a la izquierda, acaba con los enemigos con ayuda de la Semilla Tifón y ve arriba. Aquí tienes que saltar sobre las baldosas rojas de tal forma que se queden del mismo color que las de la derecha. Si aciertas, se abrirá la puerta de la izquierda. Coloca el cubo en el cuadro que hay al lado del semáforo, con la cara de arriba de color azul. Móntate en la vagoneta, ve a la derecha, salta a la plataforma verde (6) y usa el Lanzasemillas para activar la bola de cristal. Conseguirás una Llave Pequeña. Ve dos pantallas a la izquierda, quita el bloque y cambia a azul la baldosa roja. Monta en la vagoneta y por el camino acaba con los esqueletos con Lanzasemillas para que se abra la puerta. Ve abajo y pon del mismo color de arriba las baldosas: conseguirás una Llave Pequeña. Ve arriba, quita el bloque y móntate en la vagoneta. Métete en la habitación de la izquierda y acaba con el jefe intermedio (7). Debes correr a su alrededor para que le golpee su espada. Luego atácale con la tuya. Una vez vencido, sal por la puerta de abajo, sube las escaleras, ve de nuevo abajo, a la derecha, revienta la pared y en la siguiente habitación las baldosas de color rojo para que aparezca el **cofre con el Gancho.** Ve una pantalla a la izquierda y utiliza el Gancho para llegar al otro lado. Ve arriba, luego una pantalla a la derecha, sube dos pantallas, usa el Gancho para cruzar, baja, ve a la derecha, atraviesa la lava y pon el rombo en el interruptor (8) para abrir la puerta de abajor. Ve abajo, luego a la izquierda, y utiliza el Gancho para cruzar usando las vasijas. Llegarás a una sala con todas las baldosas de un solo color, así que tendrás que saltar sobre la central para ver a los enemigos y acabar con ellos para que se abra la puerta de la izquierda que es por donde debes ir. En la **habitación de las estatuas,** pon todas las baldosas de color rojo y a continuación coge la Llave Pequeña. Sube una pantalla y usa las plataformas móviles para llegar a las escaleras. Ahora muy rápido. Métete en ellas, cruza el subterráneo, quita el bloque, ve a la izquierda, bajas las escaleras y tira de la argolla para que puedas llegar arriba. Una vez en la parte superior, utiliza el Gancho con las vasijas para alcanzar la habitación de arriba (ahora mira el recuadro de abajo) (9). Por fin, salta por el hueco abajo derecha y machaca a **Eyesoar** (10) utilizando el Gancho y la espada.

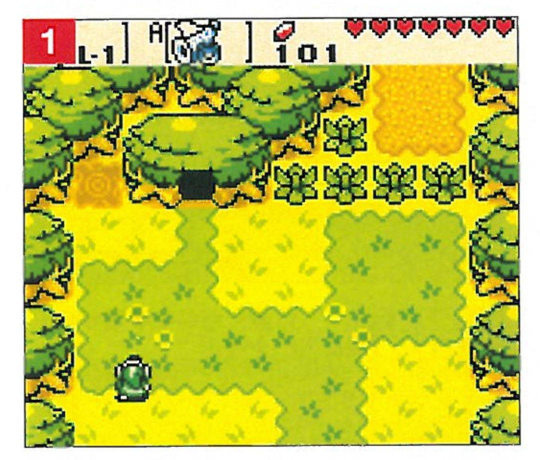
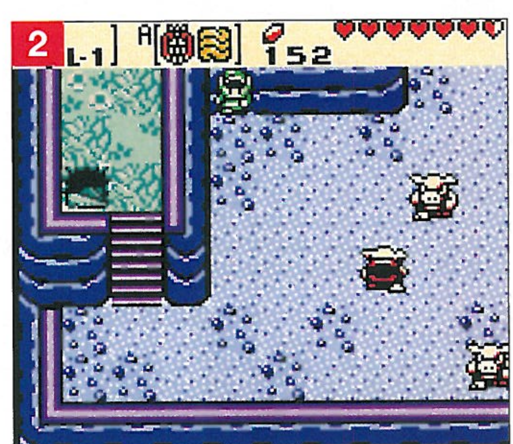
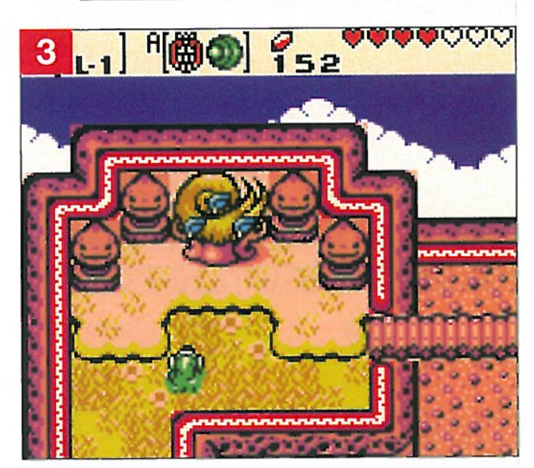
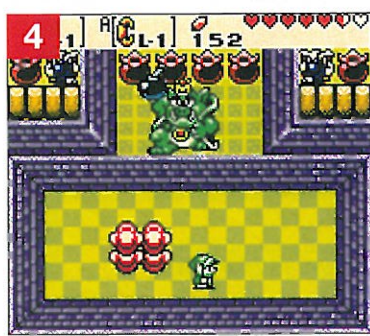
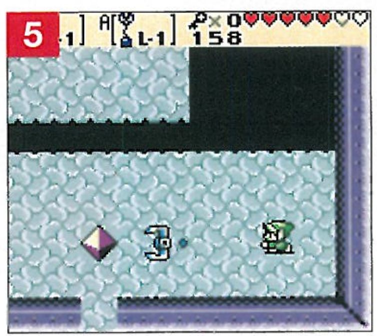
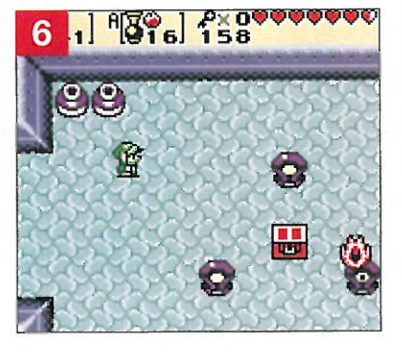


Coge la llave del jefe

En esta sala de la pantalla tienes que quitar las dos vasijas de abajo con el Gancho. Despues debes engancharte con la que está abajo a la derecha y subir. Empuja hacia arriba la de arriba a la derecha, coge la segunda junto al switch, coloca la vasija de arriba junto al interruptor y saldrá el cofre con la Llave del Jefe. Pilla la vasija de arriba a la derecha para salir.

EN LA PÁGINA SIGUIENTE Te explicamos cómo conseguir la Flor Bomba, la Llave Corona y la Vara de Somaria. Ahí es nada.

EN BUSCA DE LA FLOR BOMBA


En Ciudad Lynna ve a la casa situada a la derecha, a las afueras de la ciudad (1 y usa el teletransportador para ir al pasado. Ahora ve una pantalla a la izquierda, otra a la derecha, arriba, dos izquierda y antes de meterte en la cueva, vuelve al presente. Ahora sí, entra en la cueva, ve a la derecha, sube por las escaleras de abajo a la derecha, luego a la izquierda, sube por las escaleras y finalmente ve por las escaleras de la derecha. Llegarás hasta esta pantalla (2), dirige tus pasos tres pantallas a la derecha y quita la piedra que esconde el teletransportador con el que volverás al pasado para coger las **Semillas Pegaso** del árbol (3) que hay tras subir las escaleras de la última pantalla de la izquierda. Partiendo de ese árbol, cruza el puente y cuando estés frente a la cueva, ve al presente y entra en la cueva. Aquí tendrás que utilizar las Semillas de Pegaso para llegar a las escaleras y una vez arriba deberás derrotar a **Gran Moblin** (4) tirándole las bombas que él te arroje, cuando veas que van a explotar.

Ahora que tienes la **Flor Bomba,** ve al pasado y métete en la cueva de abajo la izquierda. Cámbiale a los Goron la Flor Bomba por la **Llave Corona.** Sin salir de la cueva, ve una pantalla a la derecha y sube por las escaleras. Cuando salgas, ve al presente y métete de nuevo en la cueva: con ayuda de las Semillas de Pegaso y la Pluma de Roc tendrás que llegar a la salida de abajo a la derecha. Una vez fuera, en la pantalla de la izquierda encontrarás la entrada a la mazmorra.

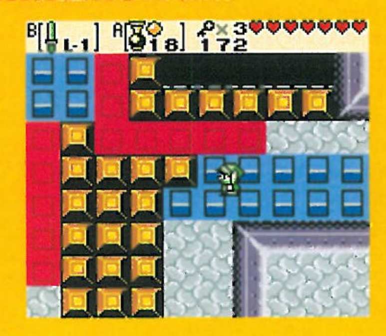
Mazmorra de la Corona

Acaba con los enemigos de la pantalla de arriba y se abrirá la puerta. Activa entonces la bola de cristal y bajarán los bloques rojos. Ve dos pantallas a la izquierda, una arriba, acaba con los enemigos y métete en las escaleras. Con ayuda del gancho (5), pon el rombo encima del interruptor, métete en la habitación de abajo, sube las escaleras, baja dos pantallas, baja los bloques azules golpeando la bola de cristal y, una vez en la pantalla de la derecha, sitúate de tal forma que puedas golpear los tres interruptores a la vez (6) con el Lanzasemillas, para que aparezca un cofre con una Llave Pequeña. Vuelve a la pantalla anterior y desde esta posición dispara al ojo de cristal. Ve arriba, sigue el camino de baldosas azules y sal por la ruta de la derecha. Baja las escaleras para coger la Llave Pequeña. Sube y ve dos pantallas a la derecha. Activa el ojo con el Lanzasemillas para que puedas pasar, y luego otra vez para que bajen los bloques azules. Ve dos pantallas a la derecha, luego abajo, abre la puerta, baja, y activa las antorchas utilizando el Lanzasemillas y las Semillas de Fuego contra los espejos. En la sala que apareces, activa el interruptor y quédate con la posición de los colores. Salta hacia el otro lado y sitúa las estatuas (7) en la misma posición para que aparezca el cofre con la **Vara de Somaria,** con la que podrás crear bloques.

Sube por las escaleras de la pantalla derecha y empuja cada estatua a un interruptor. En el que sobre, utiliza la Vara de Somaria para conseguir una Llave Pequeña. Si quieres el Mapa, lo encontrarás dos pantallas a la derecha. Si no, ve una a la derecha, dos arriba, otras dos a la izquierda y baja los bloques rojos. Ve a la derecha por la salida superior, baja por las escaleras, a la izquierda y entra en las escaleras. Cruza el subterráneo, y en la siguiente habitación utiliza la Vara de Somaria para crear un bloque (8). Empújalo y dirígete al cofre. Con la Pequeña en tu poder, ve al primer ojo de cristal del templo, actívalo, ve dos salas a la derecha, una abajo y baja por las escaleras. En el subterráneo tendrás que crear bloques con los que apoyarte para subir. Una vez fuera utiliza el Lanzasemillas para activar el ojo. Arriba verás dos estatuas que tendrás que colocar en las baldosas rojas, pero hay un problema: si empujas una, la otra también se desplaza en el mismo sentido, así que tendrás que agudizar tu ingenio creando bloques para colocarlas. Cuando te hagas con la llave, ve por la salida de abajo, activa el ojo,

Al final de esta mazmorra...

Superado el último puzzle, nada menos que conseguirás la Llave del Jefe. Para encontrar la sala correspondiente, parte desde la habitación del enemigo intermedio, ve dos pantallas a la izquierda, dos abajo y una derecha. Encontrarás a Smog. Tranquilo, la estrategia consiste en crear bloques para que consigas unir sus trozos y así puedas atacarle. Hazlo cuatro veces y adiós muy buenas. Por cierto, luego no olvides recoger el premio de la pantalla de arriba...



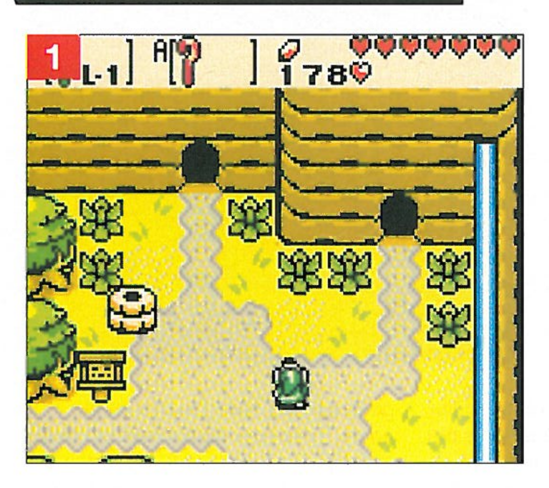
métete en las escaleras, cruza el subterráneo, sube las escaleras, ve una pantalla arriba, otra derecha y abre la puerta.

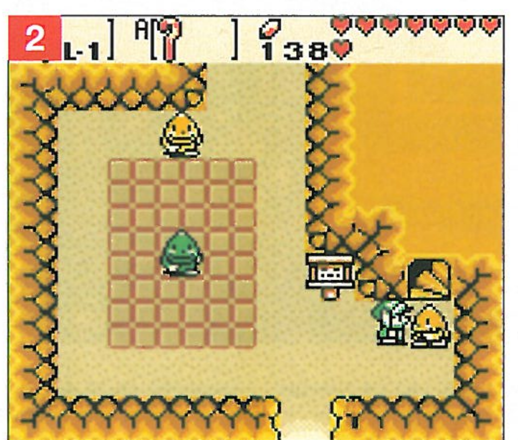
Para acabar con el enemigo intermedio (9) utiliza las Semillas de Pegaso y lánzale la bola. Cuando le venzas, ve una pantalla arriba y mantén activado el interruptor con un bloque de tu creación. Cruza el puente y baja por las escaleras. Tras el subterráneo, sitúate en los bloques azules y dispárale una semilla al ojo de cristal. Ve una pantalla a la izquierda, baja, quita el bloque, ve una pantalla arriba y luego otra a la izquierda. Activa el ojo, quita el bloque, métete en las escaleras, ve a la derecha y utiliza los bloques rojos para salir y bajar por las escaleras. Activa el ojo, abre la puerta, baja por las escaleras, cruza el subterráneo, rodea al Búho con las estatuas y la Vara de Somaria. Así harás que las estatuas de un mismo color no se desplacen sin tu consentimiento.

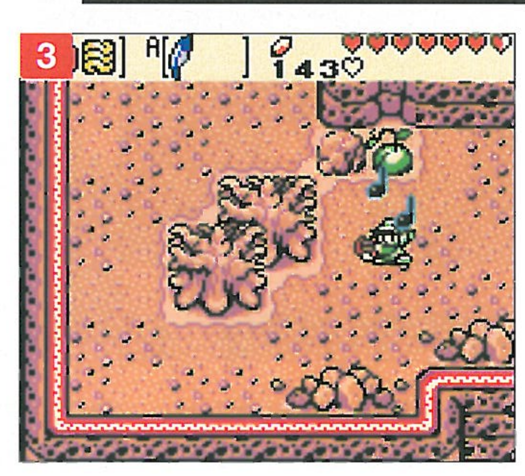




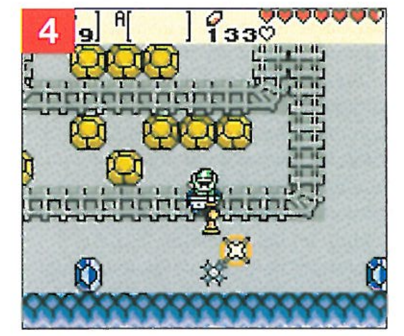
EN BUSCA DE LOS OBJETOS PERDIDOS







Nada más acabar la anterior mazmorra, métete en la cueva que hay a la derecha, y tras tirar algunas rocas para pasar, vete con alma que lleva el diablo. Una vez fuera, ve una pantalla a la derecha, otra arriba, métete en la cueva, baja por las escaleras y cruza el túnel para salir. Baja dos pantallas, ve dos pantallas a la derecha, otra arriba y métete en la entrada de la cueva de la derecha (1). Aquí encontrarás unos Goron que te retarán a seguir sus pasos con los botones A y B (así que sube bien alto el volumen para seguir el ritmo). Si lo haces bien, conseguirás el **Emblema Fraterno.** Una vez fuera, corta el arbusto que encontrarás a la izquierda y toca la Melodía del Eco en el teletransportador. Viaje al pasado. Desde aquí, ve una pantalla a la derecha y métete en la cueva de antes. Habla con el Goron (2) que obstaculiza las escaleras. Cuando te deje pasar, ve arriba y corre hacia la izquierda con las Semillas de Pegaso y la Pluma de Roc. Cuando salgas, baja una pantalla y coloca la semilla en la hendidura (3) con ayuda del Gancho. Ve al presente y sube por la enredadera. Métete en la cueva de la derecha y supera la divertida prueba de romper los cristales a bordo de la vagoneta (4) para conseguir el deseado **Bistec de Roca.**

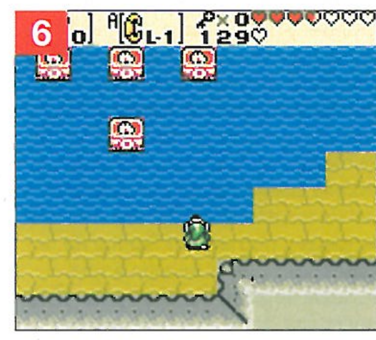


La **Vasija Goron** la tiene el Goron con el que tuviste que negociar para que subir las escaleras. Fuera de esa cueva, ve una pantalla a la izquierda, y regresa al pasado. Vuelve a hablar con el Goron que te dio la Vasija para que te dé ahora la **Goronada.** A continuación tenemos que ir a por la **Llave de la Sirena,** así que sube las escaleras y sal de ahí. Ve al presente, métete otra vez en la cueva, sube por las escaleras, ve a la salida de arriba, habla con el Goron y supera la prueba de esquivar las bombas con ayuda de las Semillas de Pegaso.



Sal de la cueva, baja una pantalla, sube por la enredadera y quita las piedras. Usa el teletransportador para ir al pasado y métete en la cueva decorada con espadas. Aquí tendrás que superar una prueba que consiste en **conseguir 120 puntos disparando** (5) **a las estatuas azules** (si disparas a las rojas pierdes puntuación). Si lo haces bien conseguirás el **Zumo de Lava.**

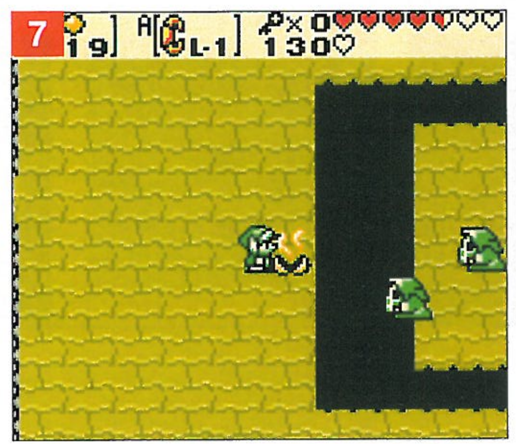
Ahora vamos a por la **Carta de Recomendación,** así que sal de la cueva, ve a la izquierda y déjate caer por el hueco. Métete en la cueva de arriba y el Goron te dará la carta. Ya lo único que nos queda es hacernos con la llave de la mazmorra que te darán los Goron en la sala de baile.



Desde la salida de la sala de baile, baja una pantalla, ve a la izquierda y métete en la cascada. Localizarás la entrada de la mazmorra.

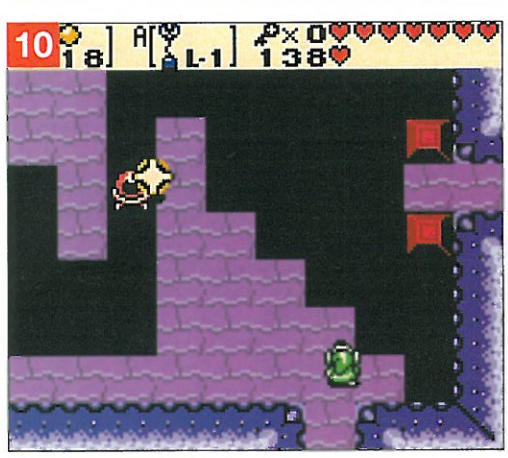
La cueva de la sirena

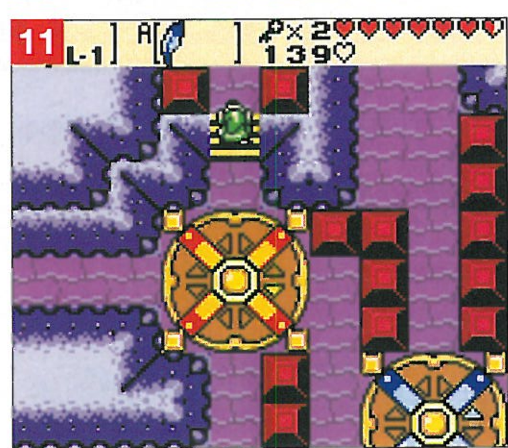
En cuanto entres, revienta la pared de la derecha con una bomba. Acaba con los enemigos, coge la Semilla Gasha, ve a la derecha y "enciende" a los enemigos con las Semillas de Fuego. Ve arriba, luego a la derecha y enciende las antorchas en este orden (6): arriba a la izquierda, arriba en el centro, la de abajo, y la de arriba a la derecha. Esto hará que desaparezca el muro. Vuelve al principio de la mazmorra, ve arriba,

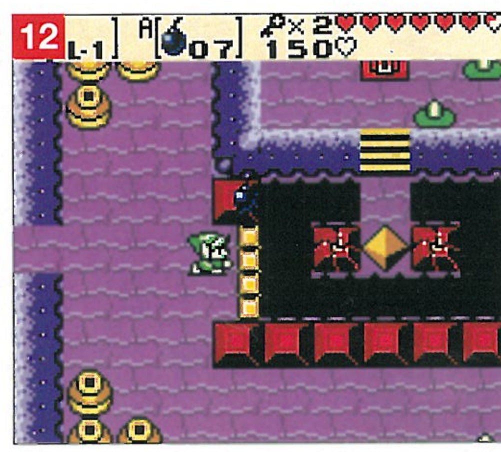

7


8


9


10


11


12

luego a la izquierda si quieres la Brújula, o si no sigue hacia arriba, baja por las escaleras y ve una pantalla arriba. Acaba con todo bicho viviente y métete en la habitación de la derecha donde de nuevo tendrás que hacer limpieza de enemigos (7) con las **Semillas de Esencia:** les atraerás al vacío. Ahora ve una pantalla a la izquierda, otra abajo, abre la puerta para ir a la izquierda y activa los dos interruptores: uno con la vasija y otro con un bloque de tu cosecha (8). En la sala de arriba revienta la pared superior y sal de la mazmorra. Ve al teletransportador que hay fuera de la cascada y viaja directo al presente (9).

De nuevo dentro de la mazmorra, ve tres pantallas arriba y activa el ojo con el Lanzasemillas para poder subir (10), y luego vuelve a activarlo para ir a la pantalla de la derecha. Llegarás a una sala con unas serpientes que debes tirar al vacío (al igual que antes, con las Semillas de Esencia) para que aparezca una Llave Pequeña. Luego ve dos pantallas a la izquierda, cárgate cualquier cosa que se mueva, revienta la pared de abajo, baja, usa el Gancho para cruzar de sala, revienta la pared de abajo y haz pasar el cubo con su respectivo color en las baldosas. Aparecerá un cofre con una Llave Pequeña. Tres pantallas más arriba, usa las **puertas giratorias** (11) para llegar a las escaleras. Sube, ve una pantalla a la derecha, otra abajo, salta al suelo, ve a la derecha, métete en la puerta giratoria y haz lo mismo para ir al pasillo de abajo, que a su vez te llevará a otra Llave Pequeña. Déjate caer por el lado de la derecha, baja y métete en la puerta giratoria para que te deje arriba. Sube una pantalla, baja al suelo y métete abajo. Vuelve a usar la puerta giratoria para que te deje en la plataforma elevada de la derecha: irás directo al **enemigo intermedio.** Para vencerle tienes que utilizar las **Semillas de Pegaso** y golpearle cuando le alcances. Cuando acabes con él, métete en la pantalla de la derecha y lanza una bomba (12) contra los bloques agrietados justo cuando veas que va a estallar. Usa el Gancho contra el rombo para llegar a la plataforma y sube a por el **Traje de Sirena.**

Regresa al principio del templo y ve una pantalla a la derecha. Acaba con los enemigos, ve una pantalla a la derecha y ve corriendo con las Semillas de Pegaso a la puerta de arriba a la derecha, con cuidado de que no te metan un tajo las cuchillas gigantes. En la siguiente habitación usa el Gancho para llegar al otro lado, ve a la pantalla de la derecha para coger la **Brújula.** Baja por las escaleras, cruza el subterráneo, quita el bloque, ve una pantalla arriba y tira de la argolla para que aparezca el cofre con la Llave del Jefe. Sal otra vez de la mazmorra e invoca el pasado. ¡¡Ya tienes la Llave!!

Aquí tendrás que ir dos pantallas a la derecha, una arriba tras acabar con los enemigos y otra hacia la derecha. Bucea en el agua oscura que hay encima del búho. Ve una pantalla a la izquierda, otra abajo, métete en las escaleras, cruza el subterráneo, sube por las escaleras, ve a la izquierda, ve una pantalla arriba, acaba con las serpientes y coge la llave. Vuelve al principio de la mazmorra, sube dos pantallas, ve una pantalla a la izquierda, dos arriba, métete dos veces en la puerta giratoria para salir y bucea en el agua. Toma aire, que hemos ido muy deprisa. Pero enseguida reanudamos la marcha y... En el agua ve pantalla arriba, después a la derecha, arriba, acaba con las serpientes, cruza la puerta, usa el Gancho para colocar los rombos en los agujeros y coge otra Llave Pequeña.

Retrocede sobre tus pasos para volver a la puerta giratoria y abre la puerta de la izquierda. Quita el bloque, pon un bloque en el interruptor y usa el Lanzasemillas contra los espejos para activar el ojo de cristal. Por último, echa un ojo a este bonito recuadro...

Octogon, qué careto tienes...

Una vez hecho todo lo que has leído arriba, aparecerá un puente que te llevará directo a Octogon, el malvado jefe de la mazmorra. Para vencerle, tienes que esperar a que se sumerja en el agua y propinarle un espadazo cuando esté abajo o bien tirando de Lanzasemillas. Cuando acabes con él, no olvides coger la Memoria de la Montaña.





Informática y videojuegos

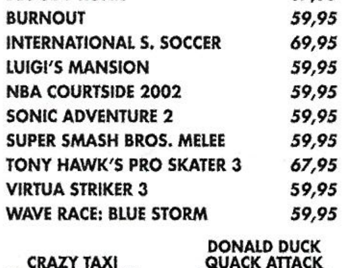



GAME CUBE MORADA
+ PAD
+ MEMORIA THRUSTMASTER

Disponible en: Negro y morado. **229,95**

CONSOLA GAME CUBE **199,00**

DISPONIBLE EN: NEGRO, MORADO Y MORADO TRANSPARENTE

32,95

MEMORY CARD 59 NINTENDO **19,95**

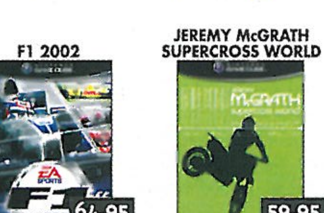


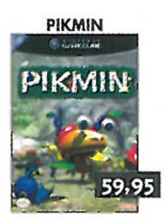

Superventas

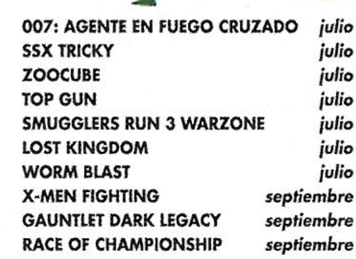
BLOODY ROAR	67,95
BURNOUT	59,95
INTERNATIONAL S. SOCCER	69,95
LUIGI'S MANSION	59,95
NBA COURTSIDE 2002	59,95
SONIC ADVENTURE 2	59,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	59,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	67,95
VIRTUA STRIKER 3	59,95
WAVE RACE: BLUE STORM	59,95



18 WHEELER	59,95
BATMAN VENGEANCE	59,95
CRAZY TAXI	59,95
DONALD DUCK QUACK ATTACK	59,95
F1 2002	64,95
JEREMY McGRATH SUPERCROSS WORLD	59,95
PIKMIN	59,95
RED CARD	64,95
SIMPSONS ROAD RAGE	64,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	67,95
SPY HUNTER	64,95
TARZAN FREERIDE	59,95






¡Resérvalos ya!

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	julio
SSX TRICKY	julio
ZOOCUBE	julio
TOP GUN	julio
SMUGGLERS RUN 3 WARZONE	julio
LOST KINGDOM	julio
WORM BLAST	julio
X-MEN FIGHTING	septiembre
GAUNTLET DARK LEGACY	septiembre
RACE OF CHAMPIONSHIP	septiembre



GAME BOY ADVANCE **99,95**

MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA








ICE AGE: LA EDAD DE HIELO	49,95
K. COLLECTOR'S SERIE: ARCADE CLASSICS	57,95
LILO & STITCH	49,95
PRO TENNIS WTA TOUR	57,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	52,95
SPY HUNTER	49,95
STAR WARS EP. 2: EL ATAQUE DE LOS CLONES	cons.
WOLFENSTEIN 3D	49,95








EL PLANETA DE LOS SIMIOS	29,95
FINAL FIGHT ONE	29,95
LADY SÍA	39,95
MEGAMAN BATTLE NETWORK	29,95
MEN IN BLACK	29,95
MIKE TYSON BOXING	29,95
NO RULES GET PHAT	39,95
SUPER BUST-A-MOVE	29,95
SUPER DODGE BALL	29,95
SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL	29,95














Nuevas tiendas

ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, local 12 ✆985 119 994
BARCELONA
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
LAS PALMAS DE GRAN CANARIAS
Las palmas C.C. Siete Palmas, Local 2-16.
MALLORCA
Palma de Mallorca C/ Bolsería, 10
MALLORCA
Inca C/ Pelaires, 10



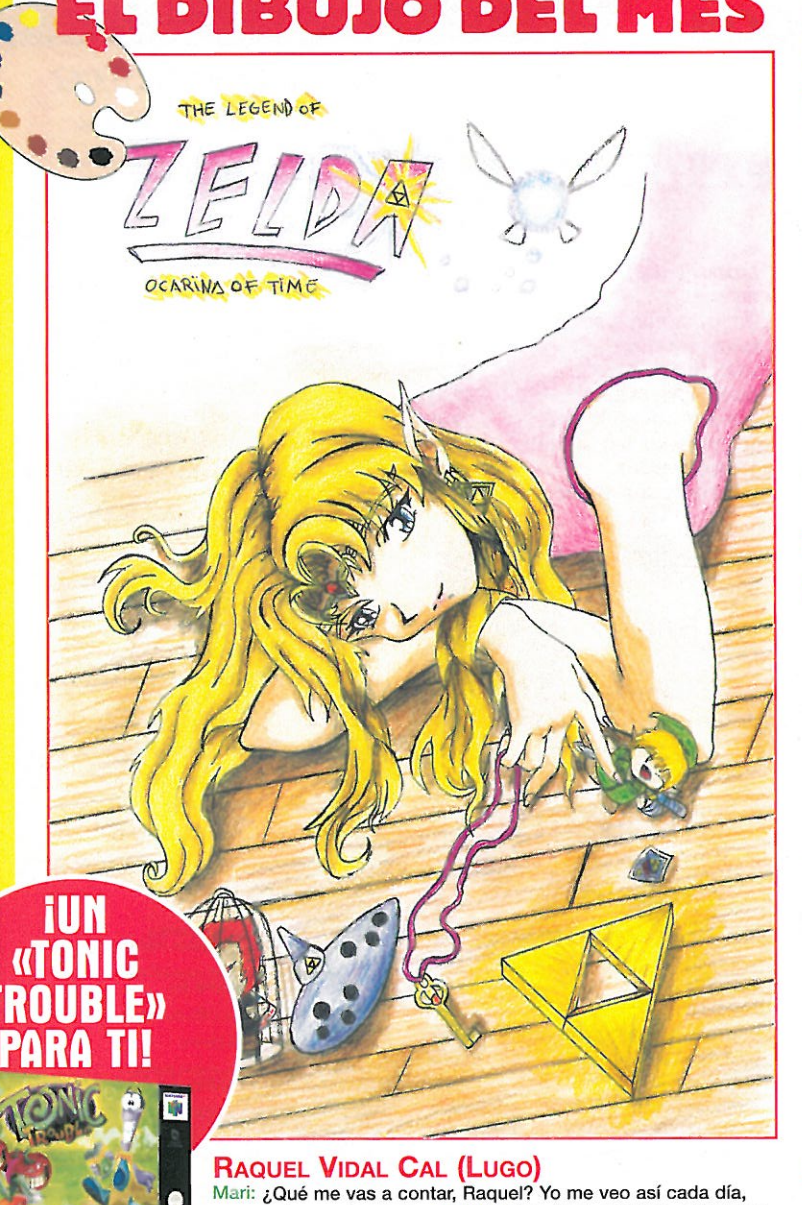
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena. Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de junio al 15 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es

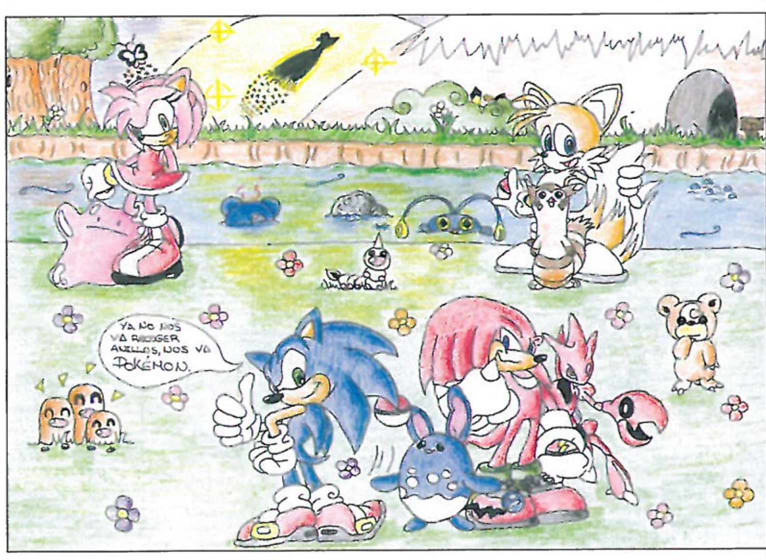
EL DIBUJO DEL MES



¡UN «TONIC TROUBLE» PARA TI!

RAQUEL VIDAL CAL (LUGO)

Mari: ¿Qué me vas a contar, Raquel? Yo me veo así cada día, pensando en mi amado... Jimmy: Pero Mari, preciola, si todo yo soy para toda tú y... Mari: ¡Te calles, borricazo! ¡Hablaba de Link!



DIEGO JESÚS GÓMEZ (CÁDIZ)

Pues no estaría mal que se uniesen Sónic, Tails, Knuckels y la otra... Jimmy: ¡AMY! Mari: ¿A ti? ¿y llevarlos todo el día detrás y que pongáis todo sucísimo? ¡NOLA!



ÁNGEL RUÍZ (ALMERÍA)



ÁNGELES ESTARLI (BARCELONA)

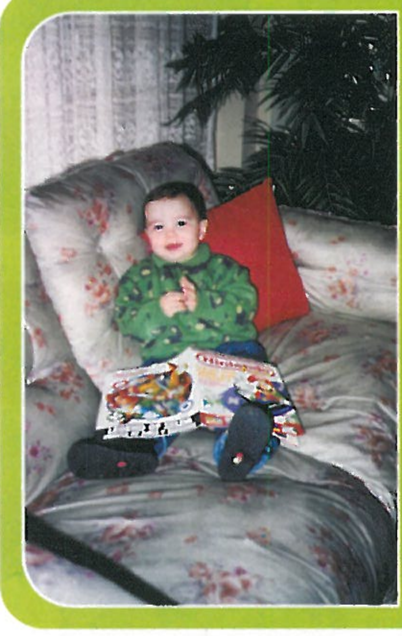
Mari: Mira, mira, igualito que Jimmy, que allá donde va, da el cante. Jimmy: ¡SILA!



ALEX RODRÍGUEZ (NAVARRA)

Jimmy: No os pongáis así con GBA. Cuando mi GBC me dio a probar un Werter Orinal...

¡NENA GUTA!



Estábamos hablando por aquí de los caramelos esos del abuelo inÁfrica (o inEuropa, el caso es que sea un continente), y aparece la nietecita. La foto la manda Sixto Espinosa desde Badajoz, y ella, la que hace carantoñas con la NA a sus pies, es la hermana, Pilar. Jimmy: ¿Las monjas también leen nuestra revista? ¿se pueden hacer monjas siendo tan pequeñas? ¿los hábitos son siempre los mismos, o para dormir se ponen costumbres? ¿alguien se ha dado cuenta de que diciendo monja muchas veces seguidas, entra un hambre arroz, digo, atroz? ¿por qué nadie me manda jamones?

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"¿Para qué pensarse tanto las cosas, si luego las cosas no piensan nada en ti? ¡Oh, triste y amantísima existencia no correspondida siquiera por lo inanimado!", "Envía embriones de ovíparos" Ed. Planet Jimmy, col. "Gururú"

▶ SERGIO RODRÍGUEZ
(Asturias)

¡Hola Jimmy! Me llamo (ver nombre) y me considero la "primera persona" de Avilés que posee una GameCube, puesto que tengo la consola desde el 29 de Abril a las 12:30 PM. Vamos, que hice pellas para ir a comprarla. Bueno, tengo que preguntarte algunas cosillas sobre la GameCube, ya que no paro de flipar con esta pedazo de máquina.
1. El "Luigi's Mansion" no carga en ningún momento prácticamente. ¿Cargarán tan rápido todos los juegos de GameCube?
2. Otra cosa que me mola mucho es que casi todos los juegos traen vídeos extras, como el vídeo preview de "Pikmin" en "Luigi's Mansion", pero... ¿Tenéis pensado regalar de vez en cuando alguna demo con la revista? Sería un puntazo. Además, estaría dispuesto a pagar la diferencia.
3. El "Biohazard Rebirth" ya salió en Japon y es éxito de ventas. ¿Para cuándo en España? ¿Hay posibilidades de que tenga, al menos, textos en castellano?
4. Hace mucho que no me publicáis ninguna carta (Jimmy, ya no te invito a mi cumpleaños, que va a estar petao de tías buenas) ¿Cuántas posibilidades tengo de que me publiques la carta? ¡Bueno, hasta luego!

■ ¡Hola Sergio! Está muy bien que te consideres primera persona, pues si no, serías otro que no eres tú (¿o debería decir yo?). Y está bien que hagas masas unidas y apretadas, generalmente en forma redonda, para ir a comprarte la GC. Bueno, tengo que responderte algunas cosas, ya que no paro de flipar con esta máquina...
1. Hombre, tampoco es que el "Luiso's" no cargue, es que no se nota, tío. De todas formas, tengo que advertirte que los hay que tienen hasta la barrita típica esa de "tranqui, que aún falta, chaval", lo que indica que están cargando, y que no piensan entretenerte con nada mientras.
2. A mí también me mola, sí. Pero... Emm... ¡VENGA, VA! Antes incluso de que saliera GameCube, aquí ya estábamos trabajando para conseguir demos de sus juegos. Sabemos lo importante que resulta para vosotros contar con uno de estos DVD (a juzgar por la cantidad de cartas y mensajes que nos enviáis), pero hoy por hoy es un producto con un coste carísimo, y tendríamos que subir demasiado el precio de la revista. De todas formas puede que la situación cambie pronto, y al fin podamos incluir una de estos maravillosos demos DVD con la revista.
3. Ya sabrás que para septiembre. En cuanto a la traducción, es cosa de Electronic Arts (distribuidores en España) que el texto aparezca en castellano. De todas formas, podrías apostar a que vendrá traducido. Hay mucha probabilidad porque, al fin y al cabo, es más fácil y menos costoso hacerlo en Mini-DVD que en un cartucho.
4. Tienes un 100% de opciones de que te la publique, a no ser que venga el director y diga que tus preguntas son tontas. Pero no hay que ir con amenazas, tío. Pobres tías buenas, que ya no me van a ver, con lo ilusionadas que las notaba en los mails, las cartas de amor, los jamones, y todo.

▶ TÍA BUENA DE AVILÉS
(Asturias)

¿Vendrás al cumple de Sergio? ¡Andaaa, vengaaa, por jamóoon!

■ ¡Claro que sí! ¡por jamón iré!

18 WHEELER

- Completa los cuatro niveles de aparcamiento para **desbloquear** una nueva **fase secreta**.
- **Completa el modo arcade** en cualquier nivel de dificultad, con cada camionero y descubrirás a Nippon Maru, un nuevo conductor y además obtendrás dos nuevos trailers para usar en **modo Score Attack.**



BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, presiona la secuencia L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas (o harén gordo):** Allí, allí pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.



BLOODY ROAR

- Completa el juego cuatro veces para **desbloquear el modo cabezón.** Para el **Super Deformed** (luchadores con aspecto de niño) sólo hace falta que lo completes tres veces.
- Para **escoger a Kohryu,** juega en modo arcade sin perder ni un solo round hasta que te lo encuentres en el cuarto o quinto combate. Completa todo el juego.
- Para **seleccionar a Uranus,** completa el modo Time Attack en menos de 20 minutos.
- Para que la cosa vaya **a cámara lenta,** elige la opción en el menú de trucos después de completar el modo arcade **nueve veces.**
- Si lo que quieres es **aumentar la velocidad,** tendrás que completarlo diez veces y entrar en el menú de trucos.
- **Completando el modo arcade ocho veces** los muros del escenario se podrán romper en el último round. Activa el "Change Boundaries Final Round".
- **Con siete veces,** puedes ir a la opción de trucos y desbloquear los muros más frágiles en "Change Boundaries Weak Walls".
- **Ganando dos veces,** ya está desbloqueado el modo Com Battle.
- **Completando el juego dos veces con Cronos** como jefe final, tendrás a Cronos The Phoenix.
- **Y completándolo la primera vez,** ya sale nuestro amigo Ganesha The Elephant. Ansioso.
- **Complétalo catorce veces** y aparecerá el modo Human; con quince, el modo **Beast**; y con dieciséis, el modo **Hyperbeast**.

BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Modo Face Off:** Completa el modo Campeonato una vez para que aparezca el primer desafío Face Off, en el que correrás contra el Roadster.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Saloon GT:** Tercer Face Off y tercer coche que te llevas.
- **Bus:** Más Face Off, ésta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario subirá tu barra. La cosa está en que, si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.
- **Curvas fáciles:** Cuando tomes curvas muy pronunciadas, dale pequeños toquecitos al acelerador para girar más sin derrapar.

CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida o no funcionará.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en los modos arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y luego A. Hazlo al elegir tu personaje y, si funciona, oirás un timbre de bici.
- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

- **Desbloquear un kilo de bonus:** En el menú principal, pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, B.
- **Mike Diaz:** En el menú principal, presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, B.
- **Amish:** En el menú principal, haz Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, B.
- **Todas las bicis:** Donde siempre pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, B.
- **Selección de nivel:** En el mismo sitio, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B.
- **Todos los temas del editor de parques:** Donde todos los demás, pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, B.
- **Todos los objetos en el editor de parques:** Ahí, ahí es donde tienes que pulsar Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, B.
- **Todas las secuencias FMV:** Pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, y B.
- **Movimientos de Amish:** Sí, en el menú principal pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, derecha, Abajo, Derecha, Derecha, B.
- **Bicis de Colin Mackay:** Pulsa Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Niveles de Colin Mackay:** Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Movimientos de Colin Mackay:** Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **FMV de Colin Mackay:** Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, B.
- **Ropa de competición de Colin Mackay:** Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, B.
- **Bicis de Dave Mirra:** Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Arriba, B.
- **Niveles de Dave Mirra:** Pulsa ya sabes dónde la combinación Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, y B.
- **Movimientos de Dave Mirra:** Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Dercha, Arriba, Arriba, B.
- **Ropa de competición de Dave Mirra:** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, B.
- **FMV de Dave Mirra:** Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, B ya sabes dónde.
- **Bicis de Joey Garcia:** Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, B.
- **FMV de Joey Garcia:** Izquierda, Izquierda, Ariba, Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, B.
- **Niveles de Joey Garcia:** Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, B.
- **Movimientos de Joey Garcia:** Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, B.
- **Ropa de competición de Joey García:** Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, B.
- **Bicis de John Englebert:** Abajo, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, B.
- **Niveles de John Englebert:** Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, B.

WAVE RACE BLUE STORM

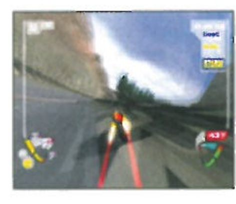


- **Circuito Time Attack LaRazza Canal:** En el menú de opciones, pulsa X+Z+Start para acceder a la pantalla de passwords. Allí introduce **MJV8LKL6.**
- **Circuito Stunt Dolphin Park:** La misma operación para introducir **463YWNX3.**
- **Conduce un delfín:** Lo mismito pero introduciendo **DLPHNMOD** como contraseña.



EXTREME G3

- **Escudo y turbo infinitos:** En la pantalla donde aparece "Press Start", pulsa **L+R, Z, L+R, Z.**
- **Munición Infinita:** En el mismo sitio, L, R, L, R, L+R, Z. Como el anterior, sólo vale para una carrera.
- **Ganar siempre en modo "XG Career":** Donde antes, R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z.
- **Doblar el premio:** L, R, Z, L, R, Z, L+R.
- **Desafío "Extreme Lap":** L, R, L, R, L, R, Z, L + R.
- **Equipos y circuitos:** L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.



FIFA 2002

FOTITOS VARIADAS

Gana estos eventos para descubrir instantáneas de famosos del balón:

- **Clasificación para la Copa del Mundo AFC:** Myung Bo.
- **Clasificación para la Copa del Mundo UEFA:** Francesco Totti.
- **Clasificación para la Copa del Mundo CONMEBOL:** Roberto Carlos.
- **Clasificación para la Copa del Mundo CONCACAF:** Ruud Van Nistelrooy.
- **EFA:** Nuno Gomez.
- **Campeonato de Copa de Europa:** I. Casillas.
- **Campeonato de Europa:** Thierry Henry.
- **Copa América:** Henrik Larsson.
- **Copa de Oro:** Thomasz Rodzinski.
- **FIFA:** Steve Marlet.

TORNEOS DE BONIFICACIÓN

Clasifícate con las diferentes federaciones para la copa del mundo y obtendrás estos campeonatos extra:

- **AFC:** Copa de Naciones de Asia.
- **CONCEBOL:** Copa de Oro.
- **CONCACAF:** Copa América.
- **UEFA:** Campeonato de Europa .

LUIGI'S MANSION

- **Rellena tu energía:** Si las estás pasando canutas y necesitas vidas, haz funcionar tu aspirador junto a jarrones, candelabros, y lámparas.
- **Otra Mansión:** Finaliza el juego una vez rescatando a Mario. Te darán una puntuación según cómo lo hayas hecho. Después salva el juego. Ahora, al reempezar, tendrás dos opciones. La primera es la misma que has jugado; la segunda te llevará a una mansión en la que hay

algunos cambios. ¿Te atreves con ella?
- **Para evitar darte con las puertas falsas,** aquí van algunas tácticas:
  - Lanza una bola de fuego y se descubrirán.
  - Luigi se queda mirando las puertas falsas al pasar ante ellas.
  - Si aspiras junto a una puerta normal, vibrará. Las falsas no vibran.
- **Ratones (los puedes encontrar en):**
  - El estudio de la 2ª planta, detrás del escritorio.
  - El comedor de la 1ª planta, bajo una silla.
  - El comedor de la 2ª planta, al fondo.
  - La habitación de la bola de cristal, en la 1ª planta y detrás de la adivinadora.
  - La sala de trofeos de la 3ª planta, detrás de una silla.
  - En el pasillo de la 2ª planta, cerca de las escaleras que llevan al ático. Oirás un ruido y un ratón correrá por el pasillo. Cuando pulsas el botón sobre el queso, aparecerá un ratón. Vuelve al modo normal y aspíralo. Sólo puedes aspirarlos cuando las luces estén apagadas, así que ya sabes, primero los ratones y luego los fantasmas.
- **La planta del dinero:** Una vez puedas aspirar agua, prueba a regar todas las macetas y plantas que veas.
- **Habitaciones secretas:** La primera en la primera planta,en el extremo suroeste de la mansión. Después de acabar con el mayordomo, mira la habitación con tu Game Boy Horror para encontrar un agujero de ratonera. Pulsa A y adentro. La segunda se accede por el tejado. Sube al tejado por el ascensor en la habitación de los juguetes. Ve a la derecha y cuélate por la chimenea para caer en el garito.
- **Espejito mágico:** Encontrarás espejos en varias habitaciones. Apuntando con tu GB Horror a cualquier espejo (excepto el grande que ocupa toda una pared, curiosamente), y con A volverás al Hall principal en un tristrás.
- **Dejar dinero:** En la parte derecha del cementerio, justo debajo del balcón, hay una semilla. En cuanto puedas usar agua (antes del segundo jefe), riega la semilla, entra en la caseta del perro y cárgate al segundo jefe. Vuelve a regar la semilla después y sigue con la partida. Sólo tienes que volver a regarla después de terminar con el tercer jefe para que florezca y te lleves un diamante.



NBA COURTSIDE 2002

- **Test de estrés del controlador:** Entra en la pantalla "skills mode", donde están las opciones del concurso de triples y práctica. Mantén presionados X e Y mientras pulsas rriba en la palanca de control y abajo en la amarilla. Debe de aparecer la opción "Controller Stress Test".
- **Equipos secretos:** Saca el "Controller Stress Test", entra en esa opción y presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha. Un sonidillo te hará saber que lo has hecho bien. Elige Arcade o juego rápido para ver los tres nuevos equipos.
- **Jugadores pequeños:** De nuevo en el "Controller Stress Test", presiona la secuencia Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Derecha. Si hay sonidillo, lo has hecho bien.
- **Cabezones:** Otra vez en el "Controller Stress Test" presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Izquierda. Sonidillo y al bote.
- **Cabecillas:** Pues sí, en el "Controller Stress Test" debes presionar Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Arriba. El ruidillo de siempre.
- **Manazas:** Donde siempre, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Abajo. Ya sabes, el sonido y tal.
- **Jugadores invisibles:** En el mismo sitio, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Derecha. Sí, algo sonará, algo.
- **Tiros libres raros:** La secuencia esta vez es Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Abajo.

SPIDER-MAN

VARIOS ...

En "Especiales" introduce los siguientes códigos:
- **ARACHNID.** Todos los niveles, videos y la galería al completo.
- **IMIARMAS.** Selecciona nivel.
- **ROMITAS.** Saltar nivel.
- **HEADEXPLODY.** Más niveles de training.
- **ORGANICWEBBING.** Telaraña infinita.
- **KOALA.** Todos los golpes.
- **GIRLNEXTDOOR.** Jugar como Mary Jane.
- **HERMANSCHULTZ.** Jugar como The Shocker
- **SERUM.** Jugar como científico.
- **REALHERO.** Jugar como policía.
- **CAPTAINSTACEY.** Jugar como el capitán Stacey.
- **KNUCKLES.** Jugar como Thug (modelo 1).
- **STICKYRICE.** Jugar como Thug (modelo 2).
- **THUGRUS.** Jugar como Thug (modelo 3).
- **DODGETHIS.** Ataques "a lo matrix".
- **FREAKOUT.** Disfraz de Goblin.
- **SPIDERBYTE.** Spider-Man diminuto.
- **GOESTOYOURHEAD.** Grandes pies y cabeza.
- **JOELSPEANUTS.** Enemigos cabezudos.
- **UNDERTHEMASK.** Vista en primera persona.
- **CHILLOUT.** Super refrigerante.

...Y VARIADOS
- **Mini juego "Los bolos de Pinhead":** Acumula 10,000 puntos durante el juego.
- **Jugar como Alex Ross:** Completa el juego en nivel normal o difícil.
- **Jugar como el Goblin verde:** Complétalo en dificultad héroe o super héroe.
- **Jugar como Peter Parker:** Completa el juego en dificultad fácil o difícil.
- **Jugar como un "wrestler":** Completa el juego en dificultad fácil o difícil.



PIKMIN

- **Modo Challenge:** Salva en cualquier momento para que aparezca este modo en el menú principal. En esta modalidad puedes jugar todas las secciones que hayas completado, pero en un formato parecido a un "Time Attack". El objetivo es reunir la mayor cantidad posible de Pikmin antes de que anochezca.



- **Fuegos artificiales:** Eres el maestro de los Pikmin, así que demuéstraselo a todos. Pulsa abajo en la cruceta para que cuatro Pikmin te lleven al campamento base. Además, unos fuegos artificiales serán lanzados en tu honor. Si sigues presionando, verás verdaderas salvas.

SPY HUNTER

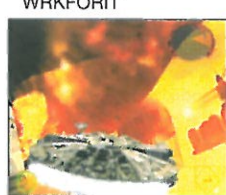
UN POCO DE TODO

Introduce como nombre los siguientes códigos para que tengan su correspondiente efecto. Sonará un "Cluq" si lo haces correctamente.
- **OGSPY** El juego de Spy Hunter clásico.
- **GUNN** Secuencia FMV.
- **SALIVA** Otra bonita secuencia FMV.
- **MAKING** FMV.
- **SCW823** FMV.
- **WWS413** FMV.

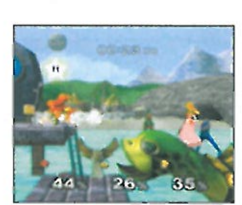
Otros:
- **Cámaras extras:** Completa el nivel 6 en 3:45.
- **HUD de arcoiris:** Completa el nivel 7 en 3:10.
- **Cámara invertida:** Completa el nivel 8 en 3:05.
- **Video del "Concept Art":** Completa el nivel 9 en 3:45.
- **Vista de pez:** Completa el nivel 10 en 3:15.
- **Cámara tonta:** Nivel 11 en 3:10.
- **Cámara vomitiva:** Nivel 12 en 3:30.
- **Haciendo videos:** Nivel 13 en 2:15.
- **Spy diminuto:** Nivel 14 en 5:10.
- **Spy abstracto:** Completa el juego entero.
- **Super Spy:** Completa los 65 objetivos del juego para conseguir invencibilidad y munición infinita.

STAR WARS: ROGUE LEADER

Códigos:
- **Gráficos Monocromo:** Contraseña: LIONHEAD
- **Comentarios de los desarrolladores:** BLAHBLAH
- **Galería de arte:** EXHIBIT!
- **Sala de conciertos:** COMPOSER
- **Documental:** ?INSIDER
- **Créditos:** THATSME!
- **Vidas infinitas:** JPVI?IJC, y después RSBFNRL
- **Naboo Starfighter:** CDYXF!?Q, y después ASEPONE!
- **Halcón Milenario:** MVPQIU?A, y después OH!BUDDY
- **Todos los niveles:** !??QWTTJ, y después CLASSIC
- **Desbloquear huída de la Estrella de la Muerte:** PYST?OOO, y después DUCKSHOT
- **Desbloquear el TIE Fighter:** ZT?!RGBA, y después DISPSBLE
- **Todo a tope:** AYZB!RCL, y después WRKFORIT



TONY HAWKS PRO SKATER 3



Todas las secuencias FMV:
- Introduce el código POPCORN en la opción Cheats de las opciones.

Estadísticas al máximo:
- Introduce el código MAXMEOUT.

Todos los trucos:
- Introduce el código MARKEDCARDS. Ahora pausa el juego en el modo Career para acceder al menú de trucos.

Todos los personajes:
- Introduce el código FREAKSHOW.

Selección de nivel:
- Introduce el código FIELDTRIP.

Special siempre arriba:
- Introduce el código UNLIMITED.

SUPER MONKEY BALL

- **Niveles extra:** Supera todos las fases de un nivel de dificultad sin perder una sola vida y aparecerán tres niveles más.
- **Jugar los niveles Extra y Master en el modo práctica:** Después de conseguirlos en el modo Normal, puedes jugar las fases Extra y Master en modo práctica. Cuando escojas la dificultad, sigue pulsando a la derecha para que aparezcan.
- **Continues ilimitados:** Tras desbloquear los tres minijuegos especiales con los puntos que vayas consiguiendo, podrás tener una continuación extra por cada 2500 puntos. Sigue sumando hasta tener 9 continuaciones y con los siguientes 2500 puntos obtendrás continuaciones infinitas.

SUPER SMASH BROS. MELEE

- **Un tanto rarita:** ¿A que no os ha dado por hacer un zoom por detrás de la cabeza de Daisy? Pues hacedlo y mirad bajo el pelo para descubrir su secretillo...
- **Llamada a Star Fox:** Cuando estés jugando con Fox en Corneria o Venom, pulsa varias veces izquierda y derecha en la cruceta para que Fox llame a sus coleguitas.
- **El rayo de Samus es más largo:** Este truquillo no sale a la primera, pero con un poco de práctica está hecho. Para empezar, estaría bien escoger a Samus. Mientras estés en el suelo, presiona Z para lanzar el rayo. Ahora, mientras sigues con la Z pulsada, dale vueltas a la cruceta rápidamente en la dirección contraria a las agujas del reloj. Si lo haces bien, deberías de llegar bastante más lejos de lo normal. Esto también sirve para coger a quien quieras, y no sólo al primero de la lista, cuando tus enemigos están en fila. Sólo tienes que pulsar Z cuando el rayo pase junto a él. Si te ha gustado, lo vuelves a hacer.

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

Nivel	Passwords
Nivel 2	bmqdnpjs
Nivel 3	brzsgzdy
Nivel 4	bvmjfylg
Nivel 5	b7jhpmhc
Nivel 6	c6xqlunf

CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Sin créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos, mantén B pulsado para que la cosa vaya un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego, menos hacerla bailar sin... digoooo, que... que además incluye el concierto especial.

DOOM

- **Traje antirradiaciones:** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios:** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems:** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad:** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora:** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk":** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.



DRIVEN

- **Todos los coches y circuitos:** Introduce 29801 como código.
- **"Master Car":** 62972.

FINAL FIGHT ONE

- **Varios:** Tenéis que eliminar nada menos que 2000 enemigos para comenzar con 9 vidas cada partida, seleccionar escenario, elegir a Cody y Guy y poder repartir puñetazos mucho más rápido.

GRADIUS ADVANCE

- **Todas las armas:** Pausa y pulsa Arriba, Arriba, Abajo,Abajo, L, R, L, R, B y A.

IRIDION 3D

- **Desbloquear niveles:** Introduce el password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú de passwords e introduce: **SH0WT1M3**
- **Ver los jefes finales:** En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".

JACKIE CHAN ADVENTURES

- **Todo, todo y todo** Para tener acceso a todos los niveles y pergaminos, mantén pulsado R mientras presionas (en la pantalla inicial): **B, A, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.**



KAO THE KANGAROO

Passwords:
- **Island Shores:** MONEDA, CORAZÓN, PALMERA, GUANTE, CARETO
- **Lightning Speed:** PALMERA, CORAZÓN, MONEDA, GUANTE, CARETO
- **Frozen Lake:** PÁJARO, LLAVE, RANA, GUANTE, CARETO
- **Holy Temple:** BOMBA, CARETO, GUANTE, GUANTE, CARETO
- **Megasaurus Ferocious:** PEZ, BUHO, MARIPOSA, GUANTE, CARETO
- **Mythical Caves:** SETA, PINO, PEZ, GUANTE, CARETO
- **Little Valley:** MARIPOSA, PÁJARO, LLAVE, GUANTE, CARETO
- **Crocodile Island:** CORAZÓN, PALMERA, LÁMPARA, GUANTE, CARETO
- **Deadly Waterfall:** GUANTE, SETA, PINO, GUANTE, CARETO
- **Evil Descent:** BUHO, MARIPOSA, PÁJARO, GUANTE, CARETO
- **Never-Ending Slide:** BANDERA, MONEDA, CORAZÓN, GUANTE, CARETO
- **Hunter:** PALMERA, LÁMPARA, RANA, GUANTE, CARETO
- **Hypnodjin:** BOMBA, BANDERA, MONEDA, GUANTE, CARETO
- **Ice Caves:** LLAVE, LLAVE, CARETO, GUANTE, CARETO
- **Ancient Ruins:** BANDERA, BOMBA, CARETO, GUANTE, CARETO
- **Bear Peak:** RANA, RANA, CARETO, GUANTE, CARETO
- **Big Blizzard:** LÁMPARA, PALMERA, CORAZÓN, GUANTE, CARETO
- **Lost Village:** PINO, PEZ, BUHO, GUANTE, CARETO
- **Peril Desert:** CORAZÓN, MONEDA, BANDERA, GUANTE, CARETO
- **Trade Village:** MONEDA, BANDERA, BOMBA, GUANTE, CARETO

LADY SIA

- **Niveles de Bonus** Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

MONSTRUOS, S.A.

Nivel	Passwords
Nivel 2	YMB2VN
Nivel 3	LRB13G
Nivel 4	4RB97C
Nivel 5	7QCZB9

NBA JAM 2002

- Para jugar en la playa o en la calle (al baloncesto, claro) introduce el siguiente password: **LHNGGDBLBJGT.**

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas:** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales:** Con el juego pausado, mete: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad:** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud:** Pausa y L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados:** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.



ROCKET POWER

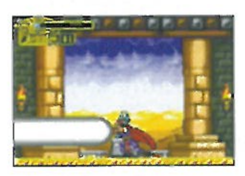
- **Todos los niveles:** Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el final, introduce: **b!p356bt** como password.

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

Contraseñas
Allá van algunos passwords para ayudar al perro ese, vago, ocioso:
- **Coliseum:** ..MXP#2VBL
- **Ocean Chase:** CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle:** 5S@C7VB8

SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS

- Password simplón para abrir todos los niveles del cartucho: **Blue, Green, Green, Blue.**



SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Introduce **JV31-**.
- **Especiales.** Introduce: **SP1DY**
- **El pricipio del final.** Comenzar en el último nivel: **RV8WJ**

HARRY POTTER

A por el troll.
Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y lánzale un Flipendo. Ve llevándolo hasta el agujero más grande que hay a la izquierda.



SONIC ADVANCE

Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo. En la pantalla de selección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A. Ahora Tails te seguirá durante todo el juego, ayudándote.



SPIDER-MAN: THE MOVIE

¿Sabías que, una vez completado el juego, puedes escoger el nivel tan sólo pulsando Start a la mitad de la partida? Pues ya lo sabes.

SPYRO: SEASON OF ICE

Cuando veas el mensaje "Press Start" en la pantalla, introduce los códigos que aparecen más abajo. Si funcionan, oirás cierto sonidillo confirmante.
- **Selección de nivel (El nivel se elige en el Atlas):** Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, A.
- **Comenzar con 99 vidas:** Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, A.

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

MACE WINDU

Nivel	Passwords
Nivel 2	WB1BCPF
Nivel 3	VCJMBFF
Nivel 4	VC1MBPF
Nivel 5	VCJNBYF
Nivel 6	VC1DBYF
Nivel 7	VCGYCFH
Nivel 8	VCXYCFH
Nivel 9	VCDZCPH
Nivel 10	VCVZCPH

OBI-WAN

Nivel	Passwords
Nive 2	CDJ3BYF
Nivel 3	DDJ3B6F
Nivel 4	FDJ3BFG
Nivel 5	GDJ3BPG
Nivel 6	HDJ3BYG
Nivel 7	JDJ3B6G
Nivel 8	KDJ3BFH
Nivel 9	LDJ3BPH
Nivel 10	MDJ3BYH

QUI-GON

Nivel	Passwords
Nivel 2	VHN3B6F
Nivel 3	VML3B6F
Nivel 4	VR13BFG
Nivel 5	VW13BPG
Nivel 6	V013BYG
Nivel 7	V413BBG
Nivel 8	VCY3BBG
Nivel 9	V8Z3BBG
Nivel 10	V0C3BYH

TEKKEN ADVANCE

- **Jugar con Heihachi:** En cualquier nivel de dificultad, acábate el juego con los 9 luchadores de la plantilla.
- **Vestimentas ocultas:** Para cambiar de vestuario a cualquier personaje, pulsa "Start" cuando lo tengas seleccionado.
- **Modo Team Battle/Vs.** Team Battle: Una vez que hallas obtenido a Heihachi, utilízalo para acabar el modo Arcade.

TONY HAWK 3

PREMIOS PARA EL MODO CAREER
Cada vez que completes el modo Career con un personaje diferente, recibiras un regalito.
- **Primera vez:** Patinador secreto Lobezno.
- **Segunda vez:** Nivel secreto The Zone.
- **Tercera vez:** Modo trial.
- **Cuarta vez:** The Zone: Velocidad.
- **Quinta vez:** Patinador secreto Shaun Palmer.
- **Sexta vez:** The Zone: Rail.
- **Séptima vez:** Patinador secreto Mindy.
- **Octava vez:** The Zone: Geo.
- **Novena vez:** The Zone: Fan.
- **Décima vez:** Truco Modo Stud.
- **Decimoprimera vez:** Truco equilibrio de rail.
- **Decimosegunda vez:** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez:** Truco equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez:** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez:** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez:** Truco cámara lenta.
- **Decimoséptima vez:** Truco modo pequeño.

MÁS ESPECIALES
- **Consiguiendo medalla de oro** en las dos competiciones, podrás hacer dos especiales más con tu patinador.
- **Desbloquear modo Sponsor:** Terminando el juego con todos los objetivos completados y medalla de oro en ambas competiciones, podrás jugar en un nivel de dificultad mayor, y con los items cambiados de sitio.
- **Modo Turbo:** Después de descubrir todos los gaps de todos los niveles menos "The Zone", podrás jugar en modo turbo (doble velocidad de juego, chungo).

WARIO LAND 4

- **"Disc-Man":** Todos los cd's que os encontréis a lo largo del juego podréis escucharlos en la "Sound Room".

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El éxito de Disney ya tiene sus atajos.

Nivel	Passwords
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

BLADE

- **Ver el final:** Escribe 9?!1N?BKT?51G como password.

BUBBLE BOBBLE 2

- **Para seleccionar escenario introduce el siguiente password:** Derecha Triángulo 5 Derecha Triángulo V

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- **Cambiar de personaje:** Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teleportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Passwords
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

MONSTRUOS, S.A.

Passwords

- **Apartamento:** SLLY
- **Planta "Susto":** BDRM
- **Monstruos S.A. Parte 1:** M1K3
- **Monstruos S.A. Parte 2:** P4PR
- **Monstruopolis - Noche:** N1T3
- **Monstruopolis - Día:** D4Y-
- **Monstruos S.A. Parte 3:** M1NC
- **Laboratorio Secreto Parte 1:** L4B-
- **Cueva de Himalayas:** SN0W
- **Trineo Himalaya:** SL3D
- **Laboratorio Secreto Parte 2:** L4BB
- **La Bóveda:** V4LT





RAYMAN

- **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑BA←A↓A.
- **Energía al completo:** Pausa durane el juego y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:** Vuelve a pausar el juego y realiza la siguiente combinación: →← ↑↓A↑↑↓↓B→→← ←A.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Passwords
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

ROAD RASH

- **Super password:** Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares con los que hacer de todo.

SHREK

Password

COMO THELONIUS
- **Village:** LRSVGTLXM
- **Dungeon:** YFSVGTLXK

COMO SHREK
- **Village:** SMHTVKCQR
- **Dungeon:** TQDFNHGGM
- **Swamp:** TFGKWLSJJ
- **Dark Forest:** KDNBQGKVY
- **Bridge:** KWJPYXCQC
- **Castle:** YNNHLBMBY

DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

PAPER MARIO

- **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha ,en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario de NES.
- **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, ya sabes, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas parecidas a cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
- **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación de las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.







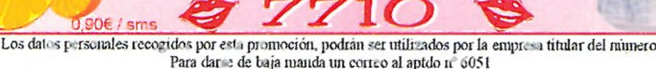












EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

GAMECUBE + GAME BOY ADVANCE

DIVERSIÓN TOTAL

Todos los secretos sobre la conexión Advance-Cube, y un vistazo a los juegos compatibles que vienen.

¡MÁS TERROR, QUE NO ME DA MIEDO!



Eso ya lo veremos cuando te topes con las nuevas imágenes de Resident Evil Zero, y las noticias de RE2 y RE3 que acabamos de recibir en la redacción. Jimmy, deja de temblar, que tú ya las has visto.

GUÍA COMPLETA DE ROGUE LEADER

Sé un buen Jedi y pégale un repaso a la Alianza en este impresionante juego de Star Wars para GameCube. En el próximo número tendrás la guía con todos los secretos.



¿QUÉ MAS QUIERES SABER DE ZELDA?

Te pondremos en bandeja la última hora del juego más importante que viene para Cube. ¡No nos mires así, Link!

Y ADEMÁS...

- **¡TOMA EL MANDO Y CORRE!** La nueva generación de juegos de coches aterriza en GameCube.
- Review de las últimas novedades de GC y GBA: **Batman Vengeance, V-Rally 3, Tarzán, Dark Summit, Zoocube...**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO



12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:



O RELOJ GAME BOY

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.